GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人



传世之书

美国漫画百年史

映画馆

当皮克斯遇上迪士尼

游人小说

那时花开 开始游戏吧

滩边旧拾

异度世界的真实

斑斓之书

寻找失落的宝藏·下篇

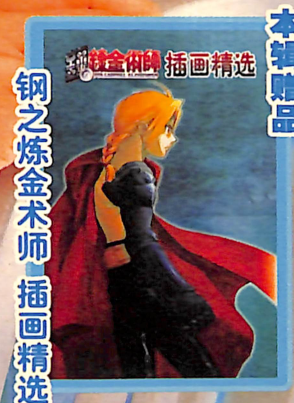
同人剧院

《最终幻想Ⅳ》剧本

特别企划

众小编最喜欢的男性游戏角色

真实人性与虚幻世界——游戏剧本解析



本辑赠品

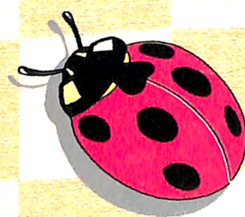
钢之炼金术师插画精选


AKANEYA




ぼくのなつやすみ2
海の冒険篇


ぼくのなつやすみ2
海の冒険篇



卷首

旅店没有空房间

“记住，汤姆，”在华盛顿公立小学的一次圣诞夜戏剧表演中，导演对扮演坏店主的10岁的小演员汤姆说，“无论如何，不要接纳但丁和他的妻子，你要对他们说，‘旅店已经没有空房间了，你们走吧’，知道了吗？”

“我知道了，导演先生。”小汤姆点点头说。

汤姆的父母远在郊区经营一家旅店，这个圣诞夜里必须陪同一个生病的客人，汤姆独自一人来观看戏剧表演。导演听从了班主任的意见，把汤姆从观众席里请到了台上。

演出开始了，打碎的泡沫塑料从空中飘下，不一会儿舞台上就是一片白茫茫的雪景……

但丁和怀孕的妻子敲响了旅店的门。

“先生，有空余的房间吗？”但丁扶着孱弱的妻子问。

“呃……我想，没有了……所有的屋子都住满了……”汤姆说。

“先生，您看，我的妻子就要生孩子了，而且外面冷得要命，您不能想想办法吗？”

“真的没有地方了……”小汤姆凝视着冻得发抖的但丁夫妇，“你们……还是走吧。”

“柴房也可以啊，随便什么地方也好，我们呆一会儿就行，求求您了……”但丁艰难地扶着妻子跪下来，“行行好吧，您忍心看着我的妻子和将要出生的孩子冻死在雪地中吗？”

“你们……快走吧……真的没有房间了。”小汤姆咬着嘴唇。

“汤姆，”导演在后台轻声提醒道，“装出凶狠的样子，照我说的做——告诉他们，就说前面可能还有一家旅店，我这里没有空房间了，然后关上门下台去。”

“前面……还有一家旅店……嗯……你们去……那里看看吧。”

看到汤姆垂下脑袋关上了旅店的大门，但丁只得扶起可怜的妻子，继续挣扎着向前走。

雪花继续飘落，快要覆盖了小旅店门前的脚印，但丁和妻子摔倒在前面不远处的松树旁边。正当圣诞老人准备上场的时候，旅店的门突然又开了。

“我想……嗯……也许你们可以住我的房间……”小汤姆跑出大门，站在雪地上呆呆地说。

台下爆发出一片哄笑，大家都说汤姆·凯奇把这场戏给演砸了，但是也有一些孩子们认为，这是他们在圣诞夜里看到过的最好的一部戏。



文：Ryan　译：泰坦

2004年7月15日

You don't need a reason to help people.

FINAL FANTASY IX

献给每个快乐de游戏人



Game plays for happiness.



《游戏·人》第八辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

目录 CONTENTS

卷首特稿 真实人性与虚幻世界——游戏剧本解析 …… 4

传世之书 美国漫画百年史 …… 11

COVER GIRL

上户彩 …… 10

CG 工作室 20

特别企划

众小编最喜欢的男性游戏角色 …… 22

大厨手记

枪火中的蓝调——《铳墓》动画版剧情介绍 …… 28

斑斓之书

寻找失落的宝藏·后篇 …… 34

邪道攻略

独高的弑神者——《影之心 II》单人极限通关 …… 44

ACG 议会

史莱克与黄威廉 …… 50

Behind the door ——《MONSTER》的碎片 …… 54

未来之路——写在 SE 一周年财务结算公布之际 …… 58

游戏业中的品牌 …… 60

游人档案 61

滩边旧拾

异度世界的真实 …… 62

映画馆

当皮克斯遇上迪士尼 …… 70

游人档案 76

游人小说

那时花开 …… 77

开始游戏吧 …… 81

SOUL 的密秘花园 88

同人剧院

《最终幻想 IV》剧本 …… 90

GAME SHOW

永无大陆的永恒传说 …… 104

《Chrono Cross》中的时空与宿命 …… 112

卷尾特辑

独眼龙政宗 …… 115

小编与上帝 122

游乐园 124

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

真实人性与虚幻世界

——游戏剧本解析

文 SILENCE 编 泰坦

从国破家亡到生死爱恋，从世界疑云到宗教纠葛。

游戏已经为我们提供了太多虚构的人文世界。除了游戏本身用来展现自己乐趣魅力的系统和提炼耐玩程度的游戏性以外，一款游戏让人终生铭记，却往往是其中的人和故事。

系统带来的快感往往只是一些数字变化的成就感，而只有那些动人的情节，只有那些游戏世界中加载的人生感悟和纯洁的情怀，才能够敲动我们的心扉，化为我们真正的游戏心结。尤其对于RPG、AVG这类以人物和故事为主的游戏而言，剧本才是这款游戏内涵的真正灵魂。

这是一篇游离于所谓的"游戏性"之外的研究文章，如果把游戏仅仅当成游戏的玩家，是不可能看得下去的。只有那些真正从游戏趣味的表象走入到游戏深层感悟的玩家，才有可能产生共鸣和思考。

这个时代，并不缺少狂热和痴迷，唯独缺少真正浸心于中的热忱和思绪感悟的情怀。

第一部分 游戏剧本研究

一.游戏剧本的主要架构

1.人格的递进和英雄的完造

游戏的目的在于循序渐进的过程中，让玩家体会由弱至强的变化过程。而在世界观的设置上，为了游戏进程的地图延伸和场景的增多，规模的扩大，所以在玩家面前开放的视角总是从局部开始，主人公的身分设定、世界观的开放程度，一开始都必然会在一个较低的水平之上。其后随着游戏流程的推进，再逐渐地丰富和提高。因此，游戏剧本的结构基本是传统的顺叙，虽然在不少RPG和一些AVG里，以回忆作为场景变化和游戏节奏变化的手段，但这一基本的线性结构不会改变。不可能像小说以及电影那样，经常能够打破时间空间的联系，以倒叙、平行空间等等诸多很意识的手法来表现主题。

值得注意的是，由于在游戏中，正邪两方的对立比较靠近戏剧，一般都是较为固定的黑白分明，所以对于游戏主人公人格的设置一般不会有太大的变化，初期登场的性格设置通常会左右该名人物一直的心路历程。当然随着身世的进一步揭开，随着主人公在游戏世界里的地位一直上升，会使其性格变得更为立体，但是其基本人格却鲜有改变。当然，在某些游戏里有"王道"和"霸道"两条分支路线的选择，主人公的立场和对立面也有可能由玩家来决定。但值得注意的是，无论主人公身份和立场如何因为玩家的选择而改变，控制着角色灵魂的基本人格却还是要臣服于游戏剧本的基本设置。即便玩家选择的是黑暗面的"霸道"路线，也会发现，对于主人公的转变，剧本已经提前设置好了很多解释和转圜的余地，在个人英雄主义决定一切的游戏世界里并不具备改造主人公人格的权利，只能旁观分享或者为其表现更立体化而服务。

2."群像"结构与"众星捧月"

在某些RPG游戏尤其是ACT游戏中，会有多个平行主人公的设置，以篇章的方法可供玩家自己来选择，比较突出的例子有"浪漫沙加 领域篇"以及几乎所有的格斗游戏。

然而，即便是用群像的方式，为了游戏本身的世界观服务，还是会有一个灵魂人物在左右着所有其他平行主人公的立场和行为。曾是地位相等的角色一方会变为同伴加入到真正主人公的行列里来，在角色关系上相对论为附庸。即便有些次要角色实际上比主人公更接近于世界的真相和起到引路人的作用，但还是要为主人公的英雄人格的完造提供服务。《浪漫沙加 领域篇》也好，《索尼克大冒险》也好，《荒野兵器》也好，



多主人公的设置仍然改变不了正邪两个对立面核心人物的突出。

当然，有些剧本比较复杂的游戏看起来似乎没有那么明显的"众星捧月"的框架，比如目前正成为热点的《异度传说》。以卯月紫苑作为切入点，在第一章内似乎让玩家感觉她的作用并不是很大，在这个游戏剧本之内，其他角色的重要性也一点不容忽视，甚至会"喧宾夺主"。凯奥斯观测者的神秘身份、MOMO作为被双方抢夺的接触到米尔奇亚纷争资料的核心人物、KOSMOS作为人造对神兵器、卯月紫苑深入在矛盾双方之间……似乎每一个角色的作用都是那么重要。然而，到了第二章，这个"众星捧月"的常规结构似乎豁然开朗。整个第二章围绕米尔奇亚纷争双方所要抢夺的"Y资料"展开，以此作为切入点，将U.R.T.V的作用推进到Jr身份的揭露上。游戏最后那一场无比轻松的战斗很直接地强调了Jr这个对乌独兵器的主人公身份，而整个第二章故事的展开也为此服务。所以我们会觉得《异度传说》光明面的主人公就是在第一章中后出场、戏份似乎也不重的U.R.T.V——Jr。然而两章中几处暗示，紫音在威尔海姆嘴上"适任者"的身份，由内比莉姆引导走向的过去和未来(十四年前米尔奇亚纷争时就听到了内比莉姆歌声)，2年前在KOSMOS暴走事件中死亡的前辈凯文化身为神秘的执行者红衣人，第二章中解决了乌独的复活，Jr和阿尔贝多的对立作用划上一个句号，一切都在表明到第三章中将要还给紫音一个真实的关键人物身份，她作为全系列主人公的重要位置并没有因为第二章突出Jr而改变。

至于格斗游戏，更是很直观地体现了游戏剧本这一先天的限制。在格斗游戏中，对玩家而言，基本每个角色的作用完全相等，完全平衡。单个都游戏不可能架空在完全没有剧情的空想环境之内，所以格斗游戏主人公的位置比其他类型更为突出，而基本上格斗游戏主人公的性能也要稍强于其它中等角色。

3.游戏剧本的几个关键词

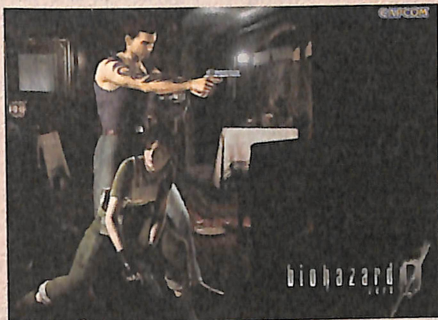
a.复仇

这似乎也是所有通俗文艺作品最突出的一个关键词了。复仇的关系能够最清晰明了的安排对立和矛盾冲突，而最关键在于，复仇这样一种由弱到强的力量转化和对立关系的差距渐进，天生就符合游戏的本质。所以，采取复仇作为游戏剧本的基本主题遍布整个游戏世界，也是不奇怪的了。

b.拯救

拯救世界，拯救破亡家国也是游戏一个最常见的主题了。实际上拯救的主题和复仇的主题是一样的，主人公同样处在劣势的对立关系中，要靠着不断强化自身，扩充己方的力量才能达到终极的目的。但是相比于复仇的主题，虽然拯救更适合游戏这一媒体的基本特质，但是在复仇主题的游戏中，可以借助对立面角色的反差来制造剧情的曲折和意外，也更容易深化游戏人物的性格内涵。而拯救的主题相对更容易将游戏的世界观铺得更为广阔和复杂。因此国内外有很多玩友潜心研究世界观的游戏，一般都以拯救为主题。

c.逃离



逃离似乎更容易作为ACT游戏的主题。而迷宫类型的RPG在拯救或复仇的基本主题之上，逃离也成为玩家最主要的目的和游戏进程的驱动力。至于《生化危机》、《OVER BLOOD》、《绝体绝命都市》这一类的AVG游戏，逃离似乎成为了第一关键的游戏目的。很容易看出，在逃离主线下，正反两方面的力量对比也相当的悬殊，玩家在逃生的过程中也是一个力量对比的过程。而且以逃离作为主线的游戏，直到游戏通关，正反两面的力量对比都可能没有产生很突出的变化，也为制作续作埋下了伏笔。所以相对于RPG一般换一代就基本上故事关系全无而言，AVG却能依靠这个轻松开发续作，《生化危机》就是如此。

d.爱情

在一切的文艺作品中，爱情都作为永远的主题而存在。因为对于一般的受众而言，很多幻想根本没有生活来源去体会和共鸣，所谓家国之梦、世界边缘有多少人能经历过？而只有爱情，只有两性之间心里的微妙，说不尽的烦恼和甜蜜，都曾经在我们胸口流淌，都曾经让我们在文艺的虚构中为那镜中花、水中月而颠倒不已，感动不休。《异度》系列"万年的纠葛、过于复杂的世界观实际上为了一场万年轮回的爱恋作了陪衬，《最终幻想VIII》和《最终幻想X》的世界危亡和时空翻覆，也只是为爱的主题歌做一个注脚。对于一般玩家来说，很难记住那些缥缈的异世界，很难解释清一款游戏之中形形色色的架空世界观概念，唯独只有爱情——人类这一最复杂的感情带来的共鸣，才能让玩家刻骨铭心，日久怀念。

而且值得注意的是，爱情的主题由于自古而来，可以解构为种种人物关系的布局，而自从《罗密欧与朱丽叶》之后，对立矛盾阶级之间的爱情也成为了一个公式。《最终幻想VIII》莉诺亚由魔女变为斯考尔的眷恋，《异度装甲》接触者黄飞鸿和艾莉之间由对立关系到走到一起，无不沿用了这一公式。而且这一公式的运用除了人物关系本身存在的矛盾容易引发玩家感触以外，也为游戏本身的力量转化提供了一个契机和突破口，同时也能够借助女主人公的视点更好地描述反面阶层的境况和变化。



此外，女主人公在爱情基础上的逆境也是帮助剧本煽情的一个有力手段，一些主流RPG几乎都有救助女主人公的剧情。这也是运用到了艺术残缺美的原则，一般在性格比较完善、完全正面的女主人公身上，制造一个厄难的处境，反而更容易衬托出玩家所代替的主人公爱慕对象的人格魅力，也使玩家更为投入。

e.宗教

当今世界的种种摩擦，除了民族带来的与生俱来的隔阂以外，宗教之间的矛盾和对立也往往是酿成世界悲剧的一大原因。游戏除了其富于幻想的特质以外，有文化底蕴的制作人也会不自觉地在游戏创作过程中代入自己的人文思考和哲学思想，而对于宗教的阐释，几乎也成为很多以剧情为主的游戏经常要涉及的基本世界观内容。

"《寂静岭》系列"对邪神宗教的描绘，《玉茧物语》完全的拜物教背景，《最终幻想X》中祈之子和召唤士也是一些神职人员。

借助宗教，制作人也表达了各自对哲学的理解，像《异度传说》这样对高次元神崇拜的客观唯心主义等等，都在表露着游戏制作人所受人文熏陶的轨迹。

另外，对于游戏而言，宗教概念导入的一神崇拜和多神崇拜也很方便地为游戏本身准备了强力的关底角色，挑战神和弑神的狂人哲学也在游戏中自然得到了体现。

f.战争

战争几乎是所有剧情类游戏都要涉及的第一题材。玩家与游戏交互的内容通常只能是战斗，在战争背景之下玩家所扮演的主人公通常都是身处劣势这一方，命运的奢革，在战火中建立起的朋友之间的情谊，历遇的挫折和缘分的插肩而过，在战争的背景下，人物经历能够得到最曲折的变化，双方力量对比的优势转化也更为直观地表现在玩家的投入上。

还有一点更为重要的是，战争场面的导入可以起到调节游戏节奏的功用，在漫长的游戏流程中，战争场面的加入制造了一个又一个的兴奋点，从而也能使玩家枯燥的练级流程和心理疲劳得到缓解。

有战争就有牺牲，将具有美的价值的东西在面前毁灭，从而制造带有崇高的审美，这也是悲剧美在一切文艺作品中滥用的原理之一。对于游戏而言，经过自己亲手培养的角色无可避免地牺牲，对玩家的心理冲击和价值失落感更为明显。尤其是像以前"火焰纹章"这样同伴一旦牺牲就基本没有复归可能的设置，更让玩家战战兢兢，每一步都如履薄冰，除了增加游戏难度以外，加强玩家的投入程度也不言而喻了。

4.游戏剧本几大章法

a.时空交叉

由于游戏交代故事线索和剧情铺展不能过分依赖于过场动画的作用，所以有些倒叙的剧情和插叙的片断也必须依靠玩家自己参与去进

行，因此尤其在RPG游戏中，时空的穿插进行、回忆和现实不停交织是常见的结构，像《钟楼3》这样通篇都有时空的跳跃，除了营造故事的立体感以外，对于游戏本身来说，加强时空纵深度以及为设置时代风貌多变的场景也有很大的裨益。

此外，除了玩家在场景变换中开展不同时空片断的冒险以外，利用时空交叉交代的剧情也能够更好地补足玩家只能通过NPC和剧情旁述所了解的世界观。像《异度传说》这样世界观极其复杂的游戏，必须通过大量的时空交叉来表现剧情张力，而只有通过这样大量的局部表现才有可能将剧情的氛围和悬念积垫得更为厚实。

b.平行

其实游戏之内的平行时态并非属于剧本结构，而只是游戏本身的一种趣味性设置。有的时候是让玩家平均培养一下角色的状态，有的时候也是根据游戏平衡度的调整，集中增加某一名角色的培养程度。

一般的平行时态都是角色分流而需要去完成各自的任务，在剧本整体结构上这一阶段的发展不会有大局的影响，当然，以不同角色的不同视点推动情节的发展也在这一作用之中，但相对而言，平衡角色强弱度以及分别展现其他角色的性格时平行时态章法的主要目的。

c.重复

重复是一种修饰手段，它来自于韵律学。音乐里的旋律重复、文学作品里段落的重复沿用，首先最重要的来自于体现节奏的美感，和对受众的记忆渲染。同时，重复的环境用来表现产生变化的心境和人物状态，“年年月月花相似，月月年年人不同”，时过境迁带来的美感极容易打动受众的心。当提达斯教会尤娜吹口哨，而尤娜朝着大海一遍遍的重复着相同的口哨；当芭月凉一次次经过原琦望花店门口，而原琦却要带着遗憾看着芭月凉远离自己的时候 当詹姆斯一次又一次地坐视自己幻想的妻子人格玛丽娅在自己面前被杀害的时候……玩家的情绪也被吊到了最高点，因为错失、因为惋惜、因为种种在现实中失之交臂的心痛共鸣都在重复的篇章段落下被升华。

在某些场合下，重复的场景也被用作了激昂玩家情绪的利器。《异度传说》第二章里，十四年前卯月紫苑艰难地抵挡玛格里斯的凌厉剑术，十四年后还是这两个宿敌，形势却悄然倒转，精彩的动画之后对玩家迎战关底玛格里斯也是一种鼓舞，而剧本本身也利用这两个相似的场景完成了一个回环，也为十四年前米尔奇亚纷争U.R.T.V开始接触乌独和直到现在两个异化U.R.T.V之间宿命的对峙做了一个结构的铺垫。

d.反差

反差是一种欲扬先抑的手段，为一个英雄人格先制造比较好笑甚至是完全相反的性格特征，在故事剧情发展的危难时期，一下子表露出该名角色真正的一面，有的时候甚至在这个时段内让其壮烈牺牲，对于玩家而言所受到的冲击是非常之大的。

因此，在很多游戏里，给很多配角人物安排插科打诨的片断也是为了替玩家安排下一个心理的放松，在故事发展后半段，反托出该名角色的闪光点，角色所产生的人格魅力就更容易强烈地感染玩家。



同样，反差还表现在对反面人物身上特质表现的逆向思维上。最著名的例子莫过于《梦幻模拟战》里无限忠诚的反面角色——青龙骑士团将军里昂，在己方覆灭的末期慷慨赴死，因此使反面角色身上都产生了部分的英雄人格。而《最终幻想VIII》里，作为主要的敌人魔女伊迪娅让人看到更多的，却是除了那些阴谋手段之外的温柔母性，无疑也让玩家对这名反面角色记忆难忘。

由反差缔造的角色复杂的矛盾性格也在加深着人物的内涵。《异度传说》第一章，无论哪个玩家都会把阿尔贝多当成残害女童并且有自残倾向的变态，但在第二章中见到了他孩童时代的懦弱性格和末尾跟鲁贝多的手足情深，明白到这样一个角色并非简单的等同于大奸大恶，在其身上能够发扬出不一般的人性光辉，整个游戏的剧本也显得更为立体，并具备更多的文艺内涵。

e.细节力量

细节是所有文艺作品用来表现人物魅力和文学意蕴的主要手段之一，好的细节的描述，完全可以代替大段的情节描写，一叶知秋的凸显出角色性格特征。



国人经典《仙剑奇侠传》里刁蛮的林月如在午夜偷偷给李逍遥盖上被子，并且悄声询问逍遥的心声，这一个细节就曾打动了多少玩家的心。而在《最终幻想VIII》里，莉诺娅一舞过后带着微笑的一指，也顷刻表现出了她的明快性格，同样使这一张笑靥滑入了玩家的梦魂之中。

当然。除了表现人物性格以外，细节还经常为剧情的铺垫和暗示服务。很多游戏都在过场情节中依靠着镜头的推拉引出藏身在一边的角色，从而预示着部分的内幕。部分角色在敌我双方对峙的场面下，某个角色的稍一摆手，在己方首领离去后的逗留和迟疑也毫不费笔墨揭示了敌我关系之间复杂的纠葛。

此外，环境的变化，场景之内物品的改变有的时候也能起到衬托人物心境变化的作用，比起利用NPC对话内容的变化、以人物自己的语言来表现时过境迁，这样的手法更为灵活也更为含蓄。

f.轮回转世

这其实也是一种重复的手法。在主人公身上追加一个前世，或者以世代继承的方法来表现时间和历史的纵深感。前世的经历对这一世代主人公的命运产生了一些对照暗示以及讽喻的地方，在加深了故事本身的内在容量外，也更容易以两个世代之间相近经历而不同结局的角色之间摩擦出反差的火花，被心理误导的玩家看到意外的结局，所受到的感染也会更为深刻。得到更多的感悟。

《最终幻想VIII》斯考尔经常梦见的拉古纳预示着自己和莉诺娅之间的挫折坎坷，而《异度装甲》艾莉面对前世索菲娅的画像，加上黄飞鸿画笔下勾勒出的容颜，也阐述着这场跨越万年的爱恋要经历几多磨难和以世界分裂为代价的沧桑。

二.游戏人物的塑造

任何文艺作品，都是描写人剖析人的文艺作品，离开了人性的解剖和对人文的思考，文艺作品的价值就会被大幅削弱。

对于游戏也是如此，如果没有鲜活的人性，和过目不忘的人物形象，仅仅只是系统之外的一张空壳的话，是不可能让玩家记忆这么深刻的。尤其是剧情类的游戏，离开了丰富的角色性格，无论系统怎样的出色，游戏本身怎样耐玩，只能成为游戏公司流水线上一个优质的产品，而无法获得玩家的感情投入和情绪记忆，也无法上升为电玩艺术的珍品了。

1.游戏人物的类型公式

游戏人物的类型除了其身份带来的差异以外，主要就是性格特征的类别。而随着身份的不同，一类角色之间性格不会产生太大的分歧，完全可以用身份类别来套用。而具体的角色性格也大体有着几个相对固定的模式，在这些基本模式上添加一些矛盾点和反差，就能塑造出较为丰满的人物性格。

a.坚毅

坚毅似乎应该是玩家的第一品德，没有坚韧不拔的毅力，都无法保证玩家经历繁琐的游戏流程，一直坚持到通关。对于游戏主人公而言，坚毅似乎也是第一个性格特征。拯救世界的重任，厄难重重的奔波，都要依靠主人公的意志力履险如夷平地。无论主人公个性属于比较高昂的热血，还是封闭压抑的懦弱，排除万难、坚持不懈总是主人公所必须做到的，这似乎已经成了所有游戏主人公的性格外套了。

b.内向

听起来似乎很矛盾，担负着拯救世界重任的勇者怎么可能是一个内向懦弱的人呢？但实际上这也是运用了矛盾和反差的原则，在英雄人格之上建立更为复杂的性格面。当世界的危机压到自己身上的时候，因为性格决定一次次地想逃避，但因为同伴的鼓舞，因为内心深处一股热忱的驱使，终于使主人公跨越出了人格的狭隘，达到了精神的净化和思想的上升。

自从《新世纪福音战士》碇真嗣以来，以这样的方式塑造英雄主人公的变通思维也越来越受到了影像娱乐媒体的关注，《黑客帝国》的救世主尼奥，和《指环王》护戒使者弗洛多因为肩上压着过于沉重的大任，所以其性格也带有一点封闭和内向作为补充，弱势心理在环境和时代动力的作用下激发了人格的上升，终于造就伟业。

在游戏的世界中，《最终幻想VIII》的主人公斯考尔是这一类型最突出的代表人物。从试练败给同样为SEED候补生的西弗开始，似乎一直在尝受着失败的经验。而他对于感情的逃避，对现实责任的退缩也使得这个人身上一直笼罩着一层灰暗的氛围。沉默寡言甚至有些冷漠的个性对玩家而言反而将感情更倾注于他的内心，因此当他下定决心去救莉诺娅时，回航的途中还是一言不发，王菲歌声响起的同时，却让人觉得更为缠绵绯恻，荡气回肠。

c.卑微



更不可思议了，游戏的主人公怎么会和卑微扯上关系呢？然而，随着题材的拓宽，受众领域的增广，游戏所能够表达的人性也更为复杂和多样化。《寂静岭2》的主人公詹姆斯，就是这样一个拥有常人欲望和缺陷的人物。对妻子的爱无法不让他产生久病在床的妻子是他负担的想法，对妻子的忠诚同样无法阻止他产生成年人必然的欲望和遐想。因此，会在寂静岭这个心灵世界的法庭上审判自己的罪恶，目睹自己欲望产生的魔物，也会在他面前令自己遐想的女性化身玛丽亚一次又一次地在面前被自己的邪念化身杀害。而最后，是彻底清楚妻子的思念在妄想中沉沦，还是与自己的畸念作斗争，重新回归人格的本真，这个选择权利交给了玩家。而詹姆斯让人看到的只是在现实中的懦弱和面对自己欲望罪恶时的卑微。

而类似《GTA》这样反英雄主义的题材，更是借助放大玩家心目中的破坏欲和人性自然的阴暗面，让玩家获得在游戏中任意妄为的权利，欺凌幼小、无恶不作，人格的卑劣和游戏的乐趣成为一个二律背反，也成为一些卫道士疯狂攻击游戏的证据和借口。

d.天真

其实天真也是对主人公英雄人格的一个反向补充。在人设比较卡通的游戏里，经常能够见到天真烂漫的主人公，爆出许多令人捧腹的笑料，但是一旦面对重要时刻，脸上现出的坚毅却能够让人肃然起敬，拾取人物身上更多的闪光点。

《樱大战》作为戏份与其他角色平等的樱，让人见到的就是一副天真烂漫的明快性格，樱花树下举伞回眸的风情并不影响她和神崎堇争风吃醋时显出的单纯。



天真也可指为心思的单纯朴素。《莎木》中芭月凉为报杀父之仇踏上了漫长的中国之行，但是没有多少处世经验的他刚出门遇上的却是人心的不测，欺骗、陷阱、恶意，种种丑陋的社会现象围绕着他。虽然他没有少吃苦头，但也依靠着内心的纯真大方相助别人，从而获得了报答，不断在奇遇中提高着自己的技艺。和刃武鹰之间的友谊也升华在手中握着对方给他的，双面都是同样图案的硬币上，虽然因为他的单纯受到了朋友之间善意的欺骗，但正是这种欺骗却让他们的友谊之花在内心深处绽放。

至于任天堂制作的一系列游戏，因为面向的年龄层次不同，所有的角色身上不可能设置太多的成年人格，即便是像瓦里奥这样的反面角色，让人看到得最多也是一些小奸小恶，诸多搞笑之处让玩家对这一角色非但不嫌恶，反而会因为他身上的单纯而喜欢上他。

e.自负

自负似乎应该是出现在敌方角色身上才比较适合，然而人物多样化的原则也使游戏角色的创造具有了更多的广度。自负的主人公易于创造一些不同一般的笑料，而其本身具有的性格韧性，也能够比较容易的融入到游戏悠长的流程中去，从而为其跋山涉水、屡过险关而创造了人格依据。

来源于动漫改变的游戏最容易出现这一类型的主人公，《黑暗破坏神》的主人公达克休南依达就是一个标准的自大狂，不仅自大，还生性风流，处处留情。但也只有这样一个家伙才能在高不可攀的神界里闯出一条自己的路。而其身上常人所无法达到的张扬狂放，彰显出自己的阳刚之气，除了容易征服女性玩家的心以外，对男性玩家也会产生一种特殊的崇拜效应。常人因为现实压迫而不得不具备的内敛本分在他身上完全消失无踪，这样一个角色不让玩家留下深刻的印象是绝不可能的。

同样在“《超级机器人大战》系列”里，选择真实系主人公和超级系主人公的分支，不仅仅是局情和难度的变化，在这样一款脸谱化十分突出的游戏里，选择超级系主人公，除了长相大大的比真实性主人公张扬以外，台词的改变也在一定程度上突出了性格两个不同的方向。对于玩家而言，也较容易代入到风格不同的两个机体中去。

f.无口无心

这个词可能是从《新世纪福音战士》之后诞生的，从头到尾保持着沉默并且苍白的绫波丽捕获了多少少年的心。对无口无心类型人物的欣赏首先是出于气性格缺陷带来的柔弱，然而正是这种性格的柔弱，在面对艰巨的考验，和体现出比其他人更为坚毅的时候，其人格魅力就要比一般人物更容易被铭记。

更为重要的是，具有这一性格特征的游戏人物通常和他们能力的突出是挂钩的。《异度传说》里对格诺西斯兵器KOSMOS就是这样一个标准的类型。作为一台战斗兵器，她几乎不产生常人的任何感情，所有一切行为标准都围绕在保护紫音的任务上面，加上她几乎能够突破一切限制，接近于神领域的超高作战能力，让一些玩家为之痴迷也就不难理解了。但是，无口无心角色最易于展现出自己人格魅力的时候却在于他们不自觉表现出本不该具有的情感时。绫波丽的内心独白、KOSMOS将众人救出天之车归来后望着紫音欣慰的表情，几个细小的片断就能使这一类人物感动玩家。再一次的证明了，塑造游戏人物也得遵循文艺之中“圆性性格”的人物塑造法则，尽可能多的让某一角色表现出更多的性格层面，和复杂的心理构造，而不是单一静止的“扁性性格”一样。

g.畸变

这其实是一种塑造人物的手法而不是性格类型，同时，也主要运用在反面人物身上。正如前所说，游戏剧本的写作要使其曲折感人，必须得在剧情当中安排很多矛盾以及反差的内容。在人物塑造上，为了避免成为“扁性性格”，那么添加基本性格之外的相反性格因素却也是一个较为简便的手法。反面人物为什么会作恶，为什么会走到正义方的对立面去，原因的交代一般都会赋予一个令人同情的内容。《最终幻想Ⅷ》的魔女伊底娅的剧情，叙述更多的是她身为一名母亲的时候，因此，无论她如何站上权利阴谋的顶层，曾经有过的母性也一直包围着她，博得玩家的同情。

《异度传说》第二章里阿尔贝多更是一个突出的例子。在第一章中见到的阿尔贝多完全是一个精神紊乱的变态，但只有在第二章中看到他对双生儿哥哥鲁贝多的依赖，只有看到当他明白到只有自己一人可以无限复活再生痛哭着拥抱着两个手足时，才发现阿尔贝多受到乌独控制的原因也在于异于常人的孤寂令其走上了偏斜的心路。他幻想将人类带上一个高次元的新世界，但自己却不得不选择将生命终止在自己哥哥手上的命运时，玩家曾经对他产生过的厌恶离弃也烟消云散，转变为同情和理解。

h.萝莉



萝莉已经成了一种特定的任务类型，甚至在ACG领域中，“萝莉控”（萝莉Fan）的人数远远凌驾于其他“控”之上。事实上以天真幼稚作为主要吸引力的童真角色，除了能够引起玩家的保护意识和不自觉的恋童意识以外，萝莉角色最容易征服玩家的时刻，却是他们跨越出自己年龄限制，表现出成人化的感情思维的时候。《樱大战》艾莉丝对大神一郎的迷恋，《异度传说》MOMO身上表现出的对Jr的母性关怀，都和与这些不相衬的年龄形成了复合作用，在同类女性角色之中，能够最大限度地引起玩家主观感情的投入，其可爱之处也几乎不需要依靠剧情就能被玩家铭刻在心。

i.御姐



无论是什么样的游戏，异性角色的设定总是试图在调动着玩家心里朦胧的性意识，因而成熟具有魅力的大姐型女性角色也会成为固定人群所追捧的类型。

但是相对于萝莉类型的人物，这一类型角色却拥有更为自由和广泛的性格创造类型。同样是成熟美艳，《最终幻想X》里露露是成熟稳重，《樱大战》神崎瑾表面张扬泼辣的性格却掩饰不住她对现实无奈的妥协和不惜牺牲自己的坚定；《魔剑美神》里夸张的大胸妹莉娜让人看到的是与身材绝不对称的纯真，而《莎木》里红秀瑛表现出的却是东方女性所特有的澄静典雅。

只是有一点，大姐类型的女性角色因为其基本个性特征的限定，一般在人物关系上都属于从属位置，作为男女主人公的点缀和一个补充。

2.游戏人物的关系研究

a.对敌

这几乎是游戏中第一出现也第一重要的人物关系。对玩家来说，游戏的进程是为战斗而存在和服务的，有战斗就必然有敌人，而所有的敌我关系中，也势必会有这么一两对特殊的对敌关系留下最深的印象。

所谓宿敌，不仅指在命运之中旗鼓相当的对手及时的出现，也指在双方的敌对关系下，一种无法逃避的永恒的对立关系使双方的存在价值彼此显现。除此以外，宿敌之间必然存在的惺惺相吸也为世界观不同的两人折射出人性的光辉，提炼更多的文学内涵。

对游戏而言，宿敌的存在可以很方便的强调敌我之间的力量对比，在殊途同归的自身力量强化的过程中，以宿敌为纽带的敌我关系能够推进简单的光明黑暗之间的斗争，也比较容易将玩家的注意力集中到游戏人物的性格之上，同时，调整剧本结构、凸显剧情的节奏和章法，也能够依靠宿敌之间几个明显的对立段落来完成。

在斯考尔面前，西弗永远像一个阴影压在他身上，见证了他大部分的失败和脆弱。然而，如果不是因为有这样一个宿敌重压的存在，斯科尔内向自卑的性格也很难自发的打破。西弗带给斯考尔更多的是失败和无能，但也只有在这种人生否定上能够激发斯科尔突破自己的性格缺陷，完成最后英雄人格的塑造。

草稚京和八神庵之间长达十年的对峙不是因为其他，仅仅为了两个人的人格产生彼此的关照，在完全相反的心理历程中强调彼此的个性和命运轨迹。如果将他们两个形象彼此割裂开来，虽然也能够单独存在，但绝对比不上现在这样赋予绝对对立之后表现得更为丰满和传神。

一个好敌人的出现，不仅使自身的价值得到了直接的体现，同时也促进着自身的成长历程。对于玩家而言，一个宿名对手的存在，也是使玩家更投入到人物成长的过程中去，从而更突出人对游戏的代入感。

b.父子

父子关系在游戏中也多半表现为敌对关系，自从古希腊悲剧奠定“俄迪浦斯情结”之后，来源于父子血亲之间的对峙和分歧能够最直接的产生悲剧意蕴。从我们出生开始，来自父亲的行为准则和价值标准就一直在左右我们的成长，第一次清醒意识到对自己的价值评判，也来自

于父亲影响之下的自我认定。成长总是要在或者遵循父亲的价值标准或者打破父亲的价值标准中迈出第一步的。

在游戏里，这种价值观带来的差异和对立也表现得最为明显。在父亲身上，看到的不仅是彼此价值观之间的冲突和相互抹杀，同样因为无论处在何种对立关系下的亲情和父性的关怀，因而使这层悲剧意蕴能够最大限度的提炼出游戏剧本的内涵。

在《异度装甲》中，黄飞鸿面对的是两个人格之下的父亲黄康，当父性人格主导时，黄康就会化身为wiseman，引导着黄飞鸿走向成熟，督促他的成长。然而一旦愤怒使黄康失去理智后，就会被上一世拉康的第二人格"古拉夫"附身，成为黄飞鸿前进路中的阴影和必须打倒的对象。对于黄飞鸿这样一个个性也不是非常坚韧和独立的人来说，与父亲的对立和对父亲的依靠也成为他成长的一大动力。

在格斗游戏《VR战士》里，因为陈洛的离家弃子，使母亲劳累离世，学艺有成的陈佩也将终生仇恨的目标定为了父亲，一切拼搏挣扎都为了要打倒这个毫无责任感的父亲。然而她却无法忽略少时寒暑四季，父亲对她辛勤的培养和严格的监督，她更不会知道，父亲已经患上了绝症，将不久于人世……

在《恶魔城 月下夜想曲》中，阿鲁卡多将要突破的不仅仅是父亲的阴影，更重要在于自己先天而来的吸血鬼血缘已经成为他两难的宿命，个体价值的最后完成需要他完全挑战与生俱来的烙印，而击倒父亲，也成为其命运齿轮上最重要的一节。

当然，游戏世界中并非所有的父子关系都要处于对立，像《最终幻想X》泰达继承父亲杰克的遗志，就是在一开始的误解和怨恨中逐渐拾取到父亲遗弃自己的真相，从而走上与父亲相同的道路，成为父子之间价值标准的统一。然而，无论如何，这层父子关系还是从对立开始的。

对立是一种彼此关照，只有在对立之中，才能够最大限度的强调角色的悲剧性和存在意义。

c.手足

同样是来自于血缘关系，手足之间的人物关系似乎要比父子之间的对立来得更为复杂和更有自由度一些。

首先仍然是对立的关系。来自于同样的血亲，但因为不同个体的价值塑造过程不一样，从而使两个人走上了彼此对立的歧途，虽然并不如父子之间的对立那么得具有对比性质，但悲剧意蕴却丝毫不亚于父子之间的对立。前面所说《异度传说》阿尔贝多和鲁贝多就是一个经典的例子。其重要之处在于，无论两个人选择了怎样的不同道路，无论两个人是否要以抹杀对方的存在来体现自己的价值，来自于血缘亲情的纽带却始终联系着他们。

其次，兄弟手足之间的关系还体现为对于主人公个体价值的一个修正和补充，使主人公的人格能够得到完整的体现。到了必要的时刻，可能是能力和价值体现方面都要超过主人公的兄弟却能够代表主人公去牺牲，造成对玩家冲击的同时，使主人公的人格在悲痛中升华。《幻想水浒传2》，主人公作为辉盾的继承者，不得不以还未洗去一身青涩的少年身份去担当救世主和同盟的希望，家国梦想、世界争端，都重压在了他瘦削的肩膀之上。惟一理解他不愿拿起战争武器去完成所谓的正义，只有他的姐姐七美，能够使他在身不由己的战争宿命中保持着内心深处的洁净和自然。然而最后，也只有抱着姐姐七美尸身痛苦的时候，才能够真正使他完成了自己必要的人格塑造，在悲剧的天命里拾起一切应有的责任，带领盟军，带领整个世界走向万骨成灰之后的光明。

d.恋人

恋人是所有人文作品中永远不会短缺的人物关系。战争的烟云，生离死别的悲痛，世界的迷乱和个体价值的完造，这所有的一切都不如爱情来的更为永恒，也都不如爱情更能让人辗转反侧，为剧中人物的情感命运夙夜忧叹。

然而，和其他人物关系相比，恋人之间的关系永远是最复杂和最多样化的，他们之间拥有了感情的常态，却无法改变命运的多变和历史压迫的自然，从而使自身心灵的寄托也变得那样风雨飘摇，没有一个定数。

在大义公理之前，平静的感情最终要被命运的洪流所冲破，而且有的时候难以复归。《莎木》中，当芭月凉风驰电掣原崎望闭上双眼靠在他肩膀的时候，当公园夜色沉淀、原崎望听似平静的语音里夹带着更多的颤抖，当一切的言语都归结为沉默，装载在护身符里由原崎交到凉掌心的时候，复仇的幽暗长路终于使恋人之间挂上了一个离别的站牌，让记忆成为人生片断的咏叹。

游戏是借助娱乐方式的戏剧，平静永恒的感情虽然多半都能成为主人公最后的归宿，但命运的大起大落却经常还是要刻意的系上悲剧的结绳。文艺作品中完美的感情是永远比不上咫尺天涯的离别更能打动人心。冰冷的躯体在湖水中慢慢的沉落，镜头仿佛泪花迷蒙住的双眼，将此刻玩家的心与克劳德重合，用最深沉的爱恋目送艾丽丝沉入运命的深渊和人生的休息场，在黯淡中把克劳德继续送上求索的前路。当世界终于恢复了平静，尤娜扑向泰达，所见到的只是幻光飞舞，现实和梦想之间的阻隔到头来还是没有打破，流失的身躯，不变的泪眼，最后都收藏在一双湿润而微笑的眼眸中，为尤娜，也为玩家轻轻留下久远的呼唤和内心的呼啸。

《恶魔城 无罪的叹息》里昂为救莎拉深入到阴森的古堡，曲折复杂的地下世界预示着他命运的坎坷长伴此生，最后也不得不抡起悲愤和绝望的长鞭，将自己的恋人久远地埋葬在超越生死的爱恋之中。这一刻的沉痛、这一刻鞭子呼啸的不灭语音也将一直震响在玩家耳中，多年过后仍然不可消除……



游戏剧本的解构远远没有这么简单，然而笔者在这里也不想把它写成教程或者什么纯粹的研究文章，一切也都只从玩家的角度出发，撷取游戏常态之中的精华，为读者在游戏中留下的最深刻的印象片断作一个原理的总结。也许，限于较低程度的欣赏水平，这篇分析之中有不少可笑的臆猜和没有根据的归纳，然而它更重要的目的，只是记录下我们玩家在面对游戏世界时的感动体会，充实我们自己的心灵。

在下一期，笔者将对一些经典游戏的剧本作一个深入的分析，让我们陪伴着共同走回到游戏世界里那些瑰丽的光彩、那些纯美的情怀中去。为游戏里的人和事动容感怀，同时，为我们自身的投入真诚欣喜从容……

（待续）

上户彩小资料

生　日：1985.9.14
出生地：东京
星　座：处女座
血　型：O
身　高：162CM
三　围：82・58・84CM



以清纯健康形象活跃在日本演艺界的上户彩可谓星途坦荡。1997年8月21日，年仅12岁的阿彩就在"第7回全日本国民美少女大赏"中获得评审员特别奖，从此与演艺圈结缘。自2000年起，曾出演过11部电视剧。（在2001年10月开始播放的《3年2班金八老师》中饰演重要角色）2003年，上户彩首次"触电"，在北村龙平执导的影片《あずみ》（百人斩少女）中饰演女主角，而《あずみ2》已在拍摄之中。2002年8月，上户彩发行了自己的首张单曲《Pureness》，走上了全方面发展的道路，人气也不断攀升。本辑《游戏・人》CD中便收录了她为PS2新作《金八老师》演唱的主题歌《贈る言叶》。

Aya Ueto



美国漫画百年史

The History of American Comics

文 RAIN
编 胜负师

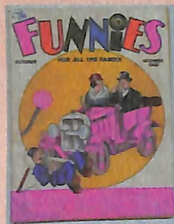
美国漫画百年史



漫画在美国的出现要比日本早得多，早在十九世纪末，各种类似四格漫画的超短篇漫画就在美国的各种报纸副刊上出现。1886年2月16日美国新闻出版业的先锋《赫斯特纽约美国》上出现了第一个短篇漫画，这是由理查德·贾尔顿·奥考特（Richard Felton Outcault）编绘的《黄衣小子》（The Yellow Kid），这个为博得读者一笑的超短篇漫画系列得到了不少读者的好评，次年3月，报社将一直以来连载的漫画整理收录为赫斯特"《Sunday Juornal》系列"的单行本，售价仅为5美分。如今已与美国文化融为一体的美式漫画就在这不起眼的5美分小册中诞生了！

白金时代——启蒙运动

从《黄衣小子》的诞生到1930年代初，美国的漫画市场还不能称之为产业，大批出版商制作了一系列的漫画小册。这些漫画多数都不是独立的商品，他们之中有产品宣传漫画，有杂志和报纸增刊。这些早期的开拓者们多数都静静地诞生又悄悄地消失，然而在他们的作品中出现的经典角色却一直流传至今。这其中有孤女安妮、迪克崔西、大力水手、小尼莫等。1910年乔治·赫里曼（George Herriman）的《疯猫》（Krazy Kat）第一次让动物的卡通化形象深入人心，利用人见人爱的角色形象发掘商业价值无疑是让漫画作为一个产业发展的重要途径。在这段时期内，将漫画作为单独产品发展的商业思想在出版商脑中渐渐成型。

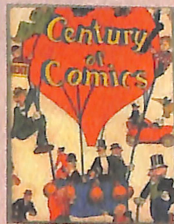


1929年1月，"新小说"出版公司的乔治·戴拉寇克（George Delacorte）推出的《Funnies NO.1》是历史上第一本漫画杂志，这本四色漫画周刊售价为10美分，由于其尺寸大小与一些报纸的免费赠刊相同，从而导致读者的误解。出到第25期时，该杂志价格降到了5美分，不过依然无法提高销量，出到第36期后就不得不停刊了。这段时期内，市面上出现的漫画开始进行品牌化发展。1929年1月开始连载的《人猿泰山》成为早期最流行的漫画之一。

不过美国漫画真正的产业化历程是1930年代之后的事。沃尔特·迪斯尼在推出了史上第一部有声动画后，1930年1月开始将其《米老鼠》制作成漫画。这部漫画虽然署名是"沃尔特·迪斯尼"，实际上却是由迪斯尼的画师Floyd Gottfredson执笔，他为《米老鼠》默默无闻地画了20年，从来不为外人所知。在他45年的漫画生涯里总共创作了1.5万本漫画。



马克思·盖因斯（Max. C. Gaines）是美国漫画产业的开拓者。1933年，他制作了一本32页的《连环画大游行》（Funnies on Parade），这是历史上第一本采用现代漫画格式制作的漫画合集。为了测试产品销路，盖因斯印刷了1万本《连环画大游行》作为宝洁的产品增刊。受该漫画成功的鼓舞，盖因斯说服就职的东方彩印公司为各大广告商制作漫画赠品。其后的《漫画大餐》（Famous Funnies: A Carnival of Comics）和《漫画世纪》（Century of Comics）总共卖出了25万本。最为成功的是与菲利浦牙膏的合作，当时盖因斯与Skippy广播节目合作，将该节目中的著名角色制作成漫画，只要购买一盒飞利浦牙膏就可以免费获得这本漫画。这是漫画与其他娱乐形式的首次合作，Skippy还为其在广播节目中大做广告。结果这部漫画总共推出了50万本，大大提高了飞利浦牙膏的销量，盖因斯为此获得了大笔广告收入。接二连三的成功让盖因斯信心大增，于是决定单独销售这些作为赠品的漫画。为了能够带给读者物超所值的感觉，他将漫画与一些免费赠阅的小型刊物捆绑销售。一个星期五的早晨，盖因斯跑遍当地的报刊亭推销那10美分的漫画。结果到了周一当他到报刊亭回访时，发现所有的漫画早就卖光了。



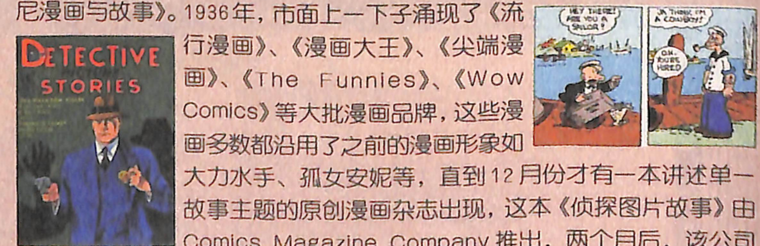
东方彩印公司看到了漫画书存在的巨大市场潜力，不过并不知道如何发挥其潜力。于是他们想到了更早之前的开拓者乔治·戴拉寇克。由戴拉寇克负责的《Famous Funnies》第一期定价10美分，印刷了3.5万本。正当他们准备将漫画发往全国的书报亭时，却遭到了《美国新闻》的拒绝。由于这家公司控制了整个美国的报刊亭分销网络，在缺乏他们支持的情况下，东方彩印公司只能通过连锁店发行漫画。结果向连锁店发行的漫画很快就销售一空，《美国新闻》因此改变了先前的坚决态度与东方彩印公司签署25万本的漫画发行合同。1934年5月，《Famous Funnies》的创刊号上市了。由于借助了遍布全国的报刊亭分销网络，《Famous Funnies》很快深入了美国家庭。到1934年7月的第2期时，该漫画杂志改成周刊。发行到第7期时，《Famous Funnies》终于实现了赢利，在其后的20年里总共出了216期，颠峰时期的发行量达到40万本。

DC Comics诞生

1935年2月，退役骑兵军官马尔科姆·惠勒·尼克森（Malcolm Wheeler-Nicholson）推出了一本叫做《新趣味漫画》的漫画选集，这本由全美联合出版社出版的漫画后来更名为《DC Comics》，即当今美国漫坛鼎鼎大名的DC Comics公司的起源。这部漫画选集中的多数作品都是由惠勒·尼克森亲自创作。他发现早期多数成功的作品都是因为其中有令人喜爱的角色，因此在创作过程中一直都在努力创造人们喜闻乐见的角色。到杂志第六期时，《超人》的两位作者——杰瑞·西格尔（Jerry Siegel）和乔伊·苏斯特（Joe Shuster）——加入了《新趣味漫画》的创作。随着《新趣味漫画》的成功，惠勒·尼克森在1935年12月推出了第二本漫画选集《新漫画》。这部漫画数度易名，到第32期时才正式定名为《冒险漫画》。《冒险漫画》一直出到了1983年，总共推出了503期。



1930年代中后期相继出现了大批加入漫画市场的出版商。1935年夏季，迪斯尼推出了《米老鼠杂志》，这部漫画杂志中的内容包括报纸漫画片段的再版以及原创的新内容。到1940年，这部漫画更名为《沃尔特·迪斯尼漫画与故事》。1936年，市面上一下子涌现了《流行漫画》、《漫画大王》、《尖端漫画》、《The Funnies》、《Wow Comics》等大批漫画品牌，这些漫画多数都沿用了之前的漫画形象如大力水手、孤女安妮等，直到12月份才有一本讲述单一故事主题的原创漫画杂志出现，这本《侦探图片故事》由Comics Magazine Company推出，两个月后，该公司



又推出了一本新主题的杂志《西部图片故事》。

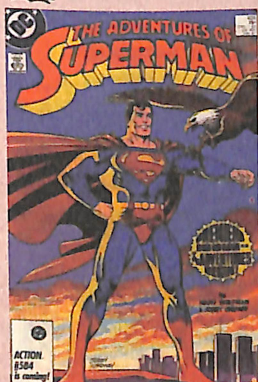
1937年，惠勒·尼克森相继投资失利，逐渐陷入财务窘境。不得已之下，惠勒只有让他的印刷商哈利·丹宁菲德（Harry Donenfield）成为公司新股东。新公司叫做"侦探漫画（Detective Comics）"，也就是如今大名鼎鼎的DC Comics的前身。第一期《侦探漫画》在1937年3月上市，主要讲述探案悬疑故事。虽然这本漫画杂志取得了成功，惠勒·尼克森依然没有脱离财务困境，当年年底，惠勒将余下的股份全部转让给了哈利·丹宁菲德。在此之后丹宁菲德又找来了新的合伙人杰克·李伯维兹（Jack Liebowitz），他是发行公司"独立新闻"的会计，李伯维兹在DC Comics一直做到1970年，而丹宁菲德在1965年去世之前一直都是DC Comics的总裁。



1938年，《王牌漫画》第11期中Lee Falk的《幻影英雄》（The Phantom）出现了美国漫画中的第一位变装英雄，这位超级英雄的出现为美国漫画的前黄金时代划上了句号，超级英雄漫画的造星时代——黄金时代轰轰烈烈地来临了！

黄金时代——百家争鸣

《超人》



1938年6月，《超人》的出现为美国漫画的黄金时代写下了浓墨重彩的辉煌开篇。

1933年夏季克里弗兰一个炎热的夜晚，还是一个孩子的杰瑞·西格尔辗转反侧难以入眠。整个晚上，杰瑞一直处于半睡半醒的朦胧状态，在他脑中萦绕的不是汽车也不是美女，而是一张一张的漫画图片。杰瑞非常喜欢科幻小说和Philip Wylie在1930年所写的小说《角斗士》，这两种风格的小说让他的脑中不断浮现一个具有超能力的未来人的形象，整个晚上，这个奇怪的梦在他脑中一点一点地成型。午夜梦回时，杰瑞用笔记下了他所记住的每一个细节，到第二天早上，杰瑞已经完成了一个完整的故事。一大清早，杰瑞拿着他的草稿飞奔前往好友乔伊·苏斯特的家中，乔伊对于这个有趣的故事同样非常兴奋，于是二人立即开始着手创作一个长篇系列故事的脚本。其实按照杰瑞的最初想法这位超能力未来人是一个试图征服世界的坏蛋，后来被改成了英雄形象，并且被定名为超人，乔伊和杰瑞还为其设计了一套"内裤外穿"的标志性服装。

《超人》的画稿完成后，乔伊和杰瑞开始四处奔波寻找发行商。由于超级英雄的概念在当时还是极为前卫的，很多杂志和报社编辑都不感兴趣。直到几年之后，McClure Syndicate的编辑谢尔顿·迈尔对《超人》的创意一见钟情，并且向他的上司盖因斯极力推荐。或许是机缘巧合，同一时期，哈利·丹宁菲德正准备推出一部新的漫画选集，他联系了盖因斯希望能够有新的选材，盖因斯于是顺水推舟地将《超人》推荐给了丹宁菲德。其实在此之前，丹宁菲德与乔伊和杰瑞早有接触，并且从他们手上购买了《Slam Bradley》、《Federal Men》等作品，因此对于此二人的作品风格并不陌生。于是丹宁菲德购买了乔伊和杰瑞的画稿，并且签定了发行协议。他让乔伊和杰瑞更改部分内容，限时3个星期之内完成13页画稿，稿费为每页10美元。至此，雪藏5年的《超人》终于得见天日。

令人遗憾的是，《超人》的诞生并不完整。丹宁菲德为了节省版面删去了故事的开端部分，让人感觉整个故事是从中间开始的。直到一年后的《超人》专刊创刊号中，开头部分的故事才得以补完。

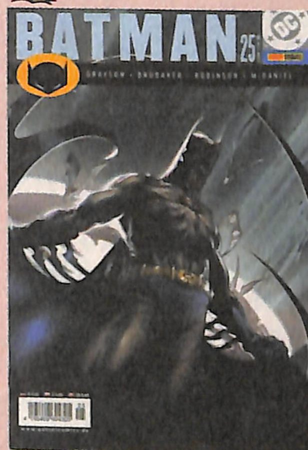
丹宁菲德最初对《超人》并不是很重视，在《Action Comics》的第17期之前超人很少在封面上出现。不过在此期间，人们对《超人》的呼声日益高涨，不少读者购买《Action Comics》的目的只为《超人》，杂志的销量从25万本一路直线上升到50万本。于是从第19期开始，超人几乎是每一期杂志的固定封面。为了迎合人们对超人超能力的崇拜心理，在连载过程中，超人的能力不断加强。从最初可以跳到40英尺到后来干脆就可以在天上自由飞翔。



1939年1月16日，《超人》首次在报纸上出现。到1941年，《超人》在超过300种报纸上每日连载，成为真正家喻户晓的作品。《超人》造成的巨大轰动让DC Comics一跃成为美国知名度最高的漫画公司，然而创作者苏斯特和西格尔并没有因此获得多少回报。在早期，他们的稿费一直维持在每13页500美元的标准，所获的授权权利金也非常低微。西格尔为此历经数年为获得《超人》的版权而努力，最后DC不得不在所有《超人》漫画上署上"西格尔＆苏斯特作品"，并且每年为两人支付固定的津贴。



《蝙蝠侠》与《神奇队长》



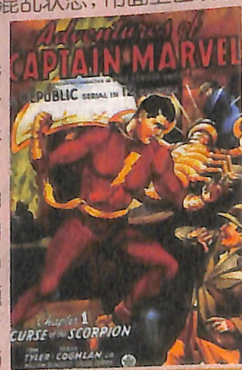
早在《超人》正式出版发行之前，鲍勃·凯恩（Bob Kane）就已经在1934年构思了一个变装超级英雄的故事，不过一直都没有意识到这个概念可能具有的商业价值。直到《超人》成功之后，凯恩听说苏斯特和西格尔每人每周都能从商品授权中得到800美元的收入后立刻怦然心动，于是他用一个星期的时间创造了一个超级英雄——蝙蝠侠。

蝙蝠侠的形象设计灵感来源于达芬奇飞行机器的画稿，在正式定名为蝙蝠侠之前，凯恩考虑过很多名字，包括鸟侠、鹰侠、雕侠等，而最终定名的灵感依然来自达芬奇的一句名言："蝙蝠是人类最好的鸟类模型"，而蝙蝠侠蒙面的形象则来自当时的电影《佐罗的面具》。布鲁斯·韦恩的形象是由作家Bill Finger创造的，漫画中的哥谭市也是由Finger命名。与《超人》相比，《蝙蝠侠》的设定显然要更加现实。蝙蝠侠没有什么超能力，整部漫画的兴奋之处就在于其故事情节和电影般的画面镜头设置。

《蝙蝠侠》首次出现在《侦探漫画》1939年5月的第27期上。次年的《蝙蝠侠》专刊第一期上笑面人和猫女首次亮相。笑面人是由凯恩的助手杰瑞·罗宾逊（Jerry Robinson）创作的，他的形象灵感来源是电影《The Man Who Laughs》中的演员Conrad Veidt。

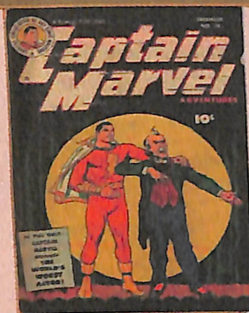


到1939年秋季，美国各大报刊亭中已经遍布各种英雄漫画。随着英雄漫画题材的走红，市场开始出现无序化竞争的混乱状态，市面上出现了大量剽窃他人创意的漫画。《Wonder Man》是一部与《超人》几乎一摸一样的漫画，DC Comics为此状告其发行商Fox Features，《Wonder Man》出了1期之后就因此消声匿迹了。这一诉讼案也是美国漫画史上的第一次版权纠纷。



同样是在1939年秋季，DC Comics真正可怕的对手出现了。Timely Comics公司的《Marvel Comics》创刊号在1939年秋季上市，这部漫画同样以英雄题材漫画为卖点，在第一期中就出现了海底卫士纳摩王子和火焰人。与





"Marvel"这个名字相对的是1940年代最流行的英雄漫画之一《神奇队长》(Captain Marvel)。这部由Fawcett Comics推出的漫画最初出现在1940年2月《Whiz Comics》的第2期上，在这部漫画中，Billy Batson只要大喊一声"SHAZM!"就会变成神奇队长。SHAZAM代表着所罗门(Soloman)的智慧、大力神(Hercules)的力量、巨人亚特拉斯(Atlas)的毅力、宙斯(Zeus)的力量、阿基里斯(Achilles)的勇气和墨丘利(Mercury)的速度。这部漫画很快窜红，神奇队长成了1940年代最受欢迎的英雄。当时这部漫画的知名度甚至比《超人》还高，每期的发行量超过140万本。这部漫画给DC Comics造成了极大的冲击，不过同时拥有"超人"、"蝙蝠侠"的DC Comics仍然处于漫画市场的绝对主导地位。当年DC Comics推出了一本《New York World's Fair》，这本收藏版漫画的封面就是超人和蝙蝠侠，书中几乎收录了DC Comics的所有主要角色，书本内容总共100页，采用硬皮封面。不过25美分的售价比一般的漫画书都要贵很多，因此销量非常糟糕。后来DC将售价定为15美分，并且为之前支付了25美分的读者免费赠送价值15美分的滞销货以及一本免费的《超人》。虽然这次尝试并不成功，DC Comics以集中品牌优势推广漫画的战略并未受到动摇。1941年2月，DC推出了《全球最佳漫画》(World's Best Comics)，到第2期时这部漫画更名为《全球最精彩漫画》(World's Finest Comics)，这部漫画中出现了超人与蜘蛛侠合力惩奸锄恶的情节，在以后的40年里，蝙蝠侠和超人一直在这本漫画中共同出现。



1939年11月20日，已经加入DC Comics的马克思·盖因斯出版了一本新漫画《Flash Comics》，"速度最快的人类"闪电侠在这部漫画中首次露面。在当时多数超级英雄要么穿着斗篷要么穿着紧身衣，不过也有一些形象较为平民化的英雄出现。"The Spirit"就是一位身着西装头戴宽边帽的超级英雄，为了吸引更多成年读者，作者Eisner在这部漫画中加入了更多的成人和暴力内容。不过作为市场主流的DC Comics看中的并非成人市场。1940年《侦探漫画》第38期的《蝙蝠侠》连载中，罗宾首次露面。鲍勃·凯恩的理由是为了吸引更多的少年读者，他相信所有青少年都会梦想像罗宾那样住在大宅子里，没有学校、没有功课、天天骑开着蝙蝠汽车。最初李伯维兹原本并不同意在漫画中凭空又加一个少年英雄，不过凯恩最后还是说服他在第38期中尝试性地加入罗宾。结果这期漫画的销量比往常提高了将近1倍，罗宾于是成为《蝙蝠侠》中的固定角色。

二战与黄金时代的结束

1940年随着二战的升级，美国人开始更加关注战争主题，而大批应募入伍的士兵平常休闲时间就是在看漫画。1940年5月，第一本战争漫画《War Comics》面世了。由于二战战火即将从欧洲燃到美国，这部漫画中充满了讽刺纳粹的题材。爱国主义思想就在这种战前状态下空前高涨起来，1941年3月，史上最著名的美国爱国英雄之一《美国队长》登场了。这部漫画由Marvel的前身Timely Comics推出，由乔伊·西蒙(Joe Simon)和杰克·卡比(Jack Kirby)创作。

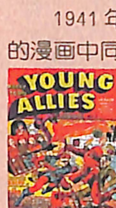


《美国队长》充分响应当时的爱国热潮，讲述Steve Rogers因为身体太弱而无法参军，不过依然满腔热情想为国效力。于是Steve参加了政府组织的一项创造超级士兵的秘密计划。Steve的肌肉和脑组织完全经过了改造，终于成了超级战士。Steve是所有参加者中惟一的成功者，充满爱国心的他穿上了星条服，前往战场最前线奋勇杀敌。在这本杂志的第一期封面上就是美国队长怒打希特勒的场面。这种既响应时事又爱国的题材理所当然地获得了成功。到《美国队长》出到第3期时，Marvel创始人年仅17岁的侄子Stanley Leiber加入了漫画的创作，由他创作的故事在第五期时正式推出。小小的Stanley Leiber（笔名为Stan Lee）从此之后成为漫画界最著名的作者和编辑之一。

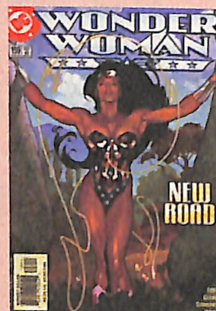




1941年夏季，美国队长、海底卫士和火焰人在一本新的漫画中同时出现了，在《All Winners》中，这3位超级为了美国而奔赴战场。除此之外，美国队长的少年助手巴克和火焰人的少年助手托罗也在《Young Allies》的创刊号中出现。同时期出现的战争题材漫画还有8月的《Police Comics》和《Military Comics》。另外在这段时期内诞生的漫画名著还有7月的《超胆侠》。



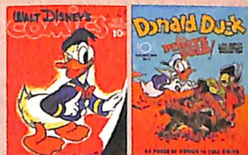
到1941年底，在美国每个月有超过5000万人看漫画，不过其中多数都是男性。由于漫画的读者群已经非常巨大，要想再度扩大市场必须开拓新的读者群。1941年4月，美国漫画中的第一个女英雄"黑色复仇女神"诞生了，这部漫画由女性漫画家Tarpe Mills创作，在此之前她的主要作品是各种爱情漫画。不过黑色复仇女神的影响力非常有限，出了8个月后不得不退出了市场。1941年9月，第一本面向女性读者的漫画《All Girls》发售，不过影响力依然非常有限。就在同一时期，马克思·盖因斯联络了威廉·莫尔顿·马斯顿(William Moulton Marston)博士，希望创造一个女性超级英雄。于是威廉博士用查尔斯·莫尔顿(Charles Moulton)的笔名创造了史上最著名的女性英雄形象"神奇女侠"。神奇女侠是一位居住在天堂岛的亚马逊女王，在希腊神话中亚马逊是勇猛善战的女性一族，而在这部漫画中，神奇女侠带着神力手镯和皮鞭代表着天堂岛到处行侠仗义。她在1941年12月的《全明星漫画》第8期中首次亮相，由哈利·彼特(Harry Peter)编绘。这次盖因斯再度获得了成功。1942年1月的《Sensation Comics》以神奇女侠为主角，这本月刊杂志大受欢迎，女性漫画由此开始飞速成长。







在战争题材漫画的大潮中，擅长卡通漫画的Dell也卷入其中，并且推出了《战争英雄》。不过Dell的主力市场还是在卡通漫画。1941年，美国卡通史上的著名形象逐一登场。《Looney Tunes》中出现了兔宝宝、达菲鸭和胖小猪。其后在1942年7月，唐老鸭在《Four Color》第9期上出现，这部漫画由卡尔·巴克斯(Carl Barks)创作，在其后的20多年时间里他一直在默默无闻地创作唐老鸭漫画，直到1970年才得到了应有的荣誉。在1942年10月，一部结合卡通漫画和超级英雄漫画的《超级老鼠》诞生了，这部漫画可以说是动物版的《超人》。



到1943年底，美国漫画市场每个月的销量达到2500万本，业界规模为3000万美元。就在美国漫画业发展至巅峰状态时，战事的升级却导致了纸张的短缺，由此造成的纸价上涨限制了漫画产业的发展，这段时期内市面上很少再出现新作品。1944年，早期最重要的漫画企业家马克思·盖因斯离开了DC Comics，自行创立Educational Comics，其后将公司业务经营转交给儿子威廉·盖因斯，公司名也改为Entertaining Comics，即如今的EC Comics。1945年，随着二战的结束，大批原本一直在购买漫画的士兵退伍，漫画的需求量急剧减少。美国漫画的黄金时代随着二战的结束而结束，紧接其后的是从1946年开始的后黄金时代。

后黄金时代——维新变法



原子弹的出现冲击着整个世界，也为美国漫画市场带来了一批辐射变异的超级英雄，各大发行商也对此纷纷做出回应。1946年1月，Humor Publications推出了《科学漫画》第一期，Spark Publications也在2月份推出了《原子侠》第一期。随着纸张短缺状态的结束，市面上开始出现越来越多的漫画。不过内容杂乱，质量参差不齐的漫画刊物也让越来越多的家长感到不满。为了获得家长们的认可，DC Comics推出了一些教育型漫画，例如1946年3月的《财宝箱漫画》和《真相》。

后黄金时代最明显的特征就是超级英雄题材的衰弱和多种漫画题材的兴起。1947年7月，杰克·卡比和乔伊·西蒙创作了一部爱情漫画《我的约会》。这部漫画由希尔曼期刊发行，由于还有很多不成熟之处，加上没有做好市场宣传，这部漫画总共只出了4期。不过杰克和乔伊并没有放弃爱情漫画的题材。9月份他们通过Prize Comics Group推出了《年轻爱情故事》，这次他们的想法获得了成功，这本漫画总共运营了29年，出了208期。随着爱情题材的走俏，越来越多的发行商加入了这一行列。市面上一下子出现了大批的爱情漫画，其中Marvel在1948年9月推出的由年轻漫画家Stanley Leiber创作的《我的爱情故事》尤其成功。

1948年，Fawcett以一本《霍普隆·卡西迪》(Hopalong Cassidy)引起了空前猛烈的西部漫画风潮。这部漫画的销量高达800万本，为整个漫画业带来了巨大的冲击，各大发行商又一窝蜂地提出了各种西部漫画。DC在1948年1月推出了第一期《西部漫画》，9月份又推出了《Dale Evans》，到11月DC干脆将《All American Comics》改成了《All American Western》。Marvel也顺应潮流地在1948年3月推出了《双枪小子》，春季末还有《Annie Oakley》、8月份有《Tex Morgan》和《Kid Colt Outlaw》、9月份有《Blaze Carson》和《Tex Taylor》，这些作品多数都是由Stanley Leiber带领的创作组制作。

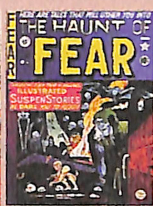
1947年马克思·盖因斯因为一次划船事故丧生，由他的儿子威廉·盖因斯全权接手公司业务。威廉·盖因斯对公司的经营方向进行了大胆的改革，他将《国际漫画》改名为《国际罪案巡查》，并且在1948年又推出了一本《反罪案战争》，以犯罪为题材的漫画开始逐渐流行起来。1947年秋季，Marvel将旗下的动物卡通漫画《古怪鸭》更名为《正义漫画》，次年4月推出了《犯罪斗士》；1950年8月将《威利漫画》更名为《罪案漫画》；1950年9月将《Cindy Smith》更名为《邪不压正》。这些犯罪题材的漫画原本是传统的打击犯罪型漫画，不过在发展过程中却出现了大批以犯罪和性为卖点的漫画。1948年6月，Fox Feature Syndicate推出了一本《女性犯罪》，封面上标着"仅限成年人阅读"。这些具有大量色情和暴力内容的漫画让社会上掀起了一股反对漫画之风，弗雷德里克博士开始发动反对漫画的社会运动，责备那些漫画误导了全国的青少年。由弗雷德里克博士发动的这场反漫画风波在其后越演越烈，最后差点毁掉了整个漫画产业。

随着各种漫画题材的兴起，原本占绝对主导地位的超级英雄漫画开始呈现衰退趋势。由于超级英雄题材漫画的销量实在太差，Marvel开始向爱情漫画全面转移，1949年5月第36期Marvel时将《火焰人》更名为《爱情故事》，1949年8月又将《海底卫士》的第33期更名为《最佳爱情》。DC Comics在当年仅仅推出了一部超级英雄漫画新书《超级男孩》。而Prize Comics更是将当下流行的爱情和西部漫画融合，在1949年春季推出了《真实西部罗曼史》。

随着超级英雄漫画的式微和水平参差不齐的多种漫画题材的出现，美国漫画业在后黄金时代里进入了迷走状态。社会上反对漫画的讨伐声浪不断高涨。1950年美国参议院委员会发表了漫画对于青少年不利影响的报告，进一步加剧了抵制漫画的抗议活动。家长和教师对青少年进行全方位的漫画抵制教育。相关立法机构不断通过各种限制和禁止漫画销售的法案。尽管如此，漫画产业依然在艰难而坚强地发展着，只是题材开始变得更加黑暗而暴力。

前白银时代——浴火重生







1950年4月，威廉姆·盖因斯的EC Comics在此起彼伏的反漫画声浪中逆风而起，推出了一系列题材更为暴力血腥的漫画。第12期《恐怖世界》、第17期《恐怖地穴》、第15期《神鬼恐惧》都出现了极为血腥恐怖的故事，即使从今天的标准来看，这些故事的暴力和出血描写也是足够令人触目惊心的。在这些故事中，正邪之战的结局往往是邪恶的一方胜出。虽然喜欢这些漫画的青少年非常多，他们的出现更进一步激起了社会上的反漫画运动，而EC Comics在广大家长的反对声中仍然不为所动。

到1953年，超级英雄漫画陷入了历史的最低谷，几乎所有的漫画题材都比超级英雄受欢迎。甚至《神奇队长》这部曾风靡一时的漫画也停刊了。这部漫画的停刊主要是由于接连不断的官司案。从1941年开始，DC Comics就以"神奇队长形象太接近超人"为由控告Fawcett Comics，1948年这起诉讼案以Fawcett Comics的胜诉告终。不过DC Comics并未死心，于1951年再度发起诉讼，终于在1953年赢得诉讼案，Fawcett统一不再使用"神奇队长"的角色，并支付给DC40万美元的赔偿金。这部漫画在其后的十几年时间里消声匿迹，其后在1967年，Marvel Comics也推出了一部《神奇队长》，不过与之前的作品已经完全不同。1973年，DC再度推出了原版的《神奇队长》，不过由于此时Marvel已经拥有了"Captain Marvel"的商标权，DC只能以《Shazam》的名字出版发行。



1954年春季，美国漫画产业进入了历史上最为黑暗的时期。弗雷德里克·沃沙姆博士抨击漫画业的专著《天真的诱惑》在社会上引起了巨大的反响。沃沙姆博士是美国财政部首席检察官的精神学顾问，同时也是耶鲁大学法学院的讲师。沃沙姆博士一直从事于青少年心理健康的研究，在青少年援助署担当顾问多年。长期以来沃沙姆博士相信漫画是全国青少年犯罪率上升的主要原因，为了取缔漫画产业，沃沙姆博士几年来在媒体频频露面，不断在各种公开场合发表抨击漫画业的演讲，接受记者采访，并且出版自己的反漫画刊物。沃沙姆博士的研究成果有一半是基于事实，同时也有很大一部分是人为捏造的数据，他的兴风作浪几乎让整个漫画产业陷于万劫不复的境地。

将近400页的《天真的诱惑》中沃沙姆博士将漫画形容成毒品，认为即便是最穷的孩子都会难以自抑地购买漫画，全书自始至终都在强调漫画与青少年犯罪的直接关联。沃沙姆博士还举证说，有很多接受他治疗的青少年都坦言漫画是导致他们做出犯罪行为的根源，由此沃沙姆得出结论：漫画是促进乃至创造青少年犯罪的不良读物，甚至是导致青少年性行为的惟一理由。沃沙姆对于漫画危害性的言论显然是激进且言过其实的，为了充分说明漫画的危害性他甚至还牵强附会地说《蝙蝠侠》存在宣扬同性恋嫌疑。不过正是由于他的这种漫画海洛因言论，美国参议院委员会在1954年4月成立了青少年犯罪调查附属委员会，并且召开了由沃沙姆博士作为证人的听证会。沃沙姆在听证会上给出的供词可谓荒谬至极，他指出自己在这一领域的研究是独一无二的，由于在同一领域没有其他的研究成果，因此应该以他的成果作为评判的标准，因此漫画是"毫无疑问"的青少年犯罪的诱因。沃沙姆最后的结论是："与漫画产业相比，希特勒也不足为惧，因为漫画的危害是从孩子开始的。"



当时的媒体和参议院委员会多数都相信沃沙姆博士的观点，参议院委员会准备强制漫画产业执行限制法案。在各方压力下，几家重要的漫画发行商联合起来在1954年10月26日组成了美国漫画杂志协会（CMAA），为了平息来自各方面的压力，CMAA经过研究后提出了一套自律性法案，这套法案规定所有漫画出版物必须经过相关机构审

核，经审核通过后在书的封面上打上获准出版的LOGO才能上市。沃沙姆认为自律性法案远远不够，而漫画爱好者们则认为这套法案太过苛刻，导致很多种漫画类型就此消亡。

CMAA提出的漫画内容限制标准法案中提出了非常严格的限制，正在兴起的恐怖和犯罪类型漫画几乎因此绝迹，西部题材漫画则被要求尽可能减少枪战场面，爱情漫画不容许出现太多浪漫场面，甚至很多趣味动物漫画的暴力成分也被大幅削减。这项自律法规的通过是漫画产业从此后黄金时代向白银时代过渡的重要标志，它的出现让很多发展不正规的中小型漫画发行商纷纷破产，Fiction House、东方彩印、United Feature、Star Publications、Toby Press、Sterling Comics等相继退出漫画业，很多漫画家也因为经济原因离开了漫画界，其中包括《海底卫士》的创作者Bill Everett以及John Buscema和Gene Colan等。

限制法案的通过让多种刚刚兴起的漫画题材走投无路，发行商们在无计可施之下只能重操旧业做起了超级英雄漫画。1954年4月，Marvel重新推出了《海底卫士》和《火焰人》，乔伊·西蒙和杰克·卡比共同制作了1950年代的第一个原创超级英雄《战斗美国》，《美国队长》也再次露面，在杂志上出现了3期。DC在1954年9月为《超人》增加了一名新的角色吉米·奥森，1955年1月新推出了一部超级英雄漫画《我的超级冒险》，1955年3月又在其《超级男孩》中新加入了超级狗Krypto，1956年6月蝙蝠女也在《侦探漫画》中首次露面。

在大型漫画商中，受法案冲击最大的当数EC Comics。由于EC Comics之前多数畅销漫画都是较为血腥暴力的，在法案通过后，EC旗下多数著名品牌都无法获得销售认可，分销商也拒绝销售这些将会带来麻烦的漫画。在1954年秋季到1955年夏季间，EC Comics被迫向超级英雄漫画转移，一下子推出了《Piracy》、《Extra》、《Valor》、《Impact》、《Psychoanalysis》、《M.D.》和《Incredible Science Fiction》等新刊物，到了1年后就只剩《Mad》勉强维持局面，这部漫画到24期时更名为《Mad Magazine》。

除了超级英雄漫画外，在法案发布后科幻题材漫画也渐渐受到了青睐。1956年发行商开始发展题材新颖的科幻漫画。DC在1956年2月推出了《意外传奇》，Marvel也紧随其后在4月份推出了《悬疑世界》，5月份推出了《幻想世界》，6月份推出了《神秘传奇》和《神奇世界》。

白银时代——弱肉强食

1956年10月，DC Comics旗下第四期《Showcase》的出版正式开启了美国漫画的白银时代。这期漫画的卖点是"闪电侠——世上最快的男人的旋风冒险"，作者茱莉叶斯·施瓦兹的原意是续写黄金时代里创作的"闪电侠"，结果却创作了一个新的角色，闪电侠二世Barry Allen拥有同样的力量和同样的名字，不过除此之外就没有什么共通之处了。这部漫画由Robert Kanigher主笔，Carmine Infantino绘画，Joe Kubert着墨，闪电侠二世是白银时代的第一位超级英雄，甫一出现就获得了巨大的成功，让超级英雄漫画从此得以复苏。

自从漫画限制法案出台后，Marvel就面临着极为窘迫的境地。1957年夏季Marvel的业绩跌到了历史新低，法规限制、销量下滑以及各种分销问题让Marvel一蹶不振，Stan Lee甚至不得不在3个月内取消了55部漫画。更加糟糕的是，Marvel的创始人Martin Goodman原本与美国新闻签定了发行协议，然而美国新闻在同一时期却已自身难保。失去了发行网的Goodman情急之下不得不委曲求全，决定与老对手DC Comics商谈发行合作协议，通过DC Comics遍布全国的报刊亭分销网发行积压的漫画作品。在其后的两年内，Marvel用其取消掉的55部漫画为原材料苟延残喘地陆续推出了几部漫画。与此同时，大批在黄金时代涌现的漫画发行商纷纷破产。1956年11月，《橡胶人》第64期推出之后终于停刊，由此在黄金时代诞生的非DC Comics的超级英雄几乎全线阵亡。

1950年代末，DC Comics再度以压倒性优势占领了整个美国漫画市场。DC Comics旗下原有的漫画品牌人气再度爆发，新推出的英雄形象同样大获成功。在《Showcase》上尝试性地连载了几期独立故事后，1958年4月，以超人的女朋友路易斯·莱恩命名的漫画单行本上市。同一个月，史上知名度最高的少年英雄组合之一"超级英雄军团"在《冒险漫画》第247期首次露面。同样是在1958年4月，杰克·卡比的漫画新著《无名挑战者》单行本上市，并且在电视节目上亮相。1959年《Action Comics》第252期上出现了《女超人》，同一年的《冒险漫画》上，潜伏多年的《海底人》、《神奇女侠》等在白银时代再度复活。

就在DC Comics以锐不可当之势席卷市场的同时，美国漫画市场进入了优胜劣汰的市场整顿时期，在品牌化、精品化、规模化的发展新思路引领下，市面上出现了越来越多的精品，美国漫画市场逐渐进入文艺复兴时期。一直以来寄人篱下的Marvel决定开始实施其精品化发展路线，打造强势品牌。为了提升人气，Stan Lee开出了丰厚的条件拉拢实力派自由作家，DC Comics的顶梁柱之一杰克·卡比也被Marvel拉拢至麾下。此外史蒂夫·迪克、比尔·艾弗雷特、丹·海客、艾·威廉姆森和杰克·戴维斯等著名漫画家也在这一时期纷纷加入Marvel。

开启了白银时代的DC Comics通过在主力刊物上尝试性推出漫画作品的做法大获成功，《Showcase》成为知名度最高的漫画杂志。DC在此之后经常在该杂志上先行尝试性刊登几期作品，将其中受到读者欢迎的作品做成独立的单行本杂志，依靠这种方式，在《Showcase》的基础上诞生了大批精品。DC Comics还尝试将黄金时代的作品原封不动地再度推出。1960年10月，《超人年度收藏本》第一期上市，由于多数读者对于已经相隔二十几年的《超人》初期内容都不熟悉，这部年度收藏本获得了相当大的成功，其后DC Comics开始将黄金时代的大批经典作品做成年度收藏本而在白银时代大卖特卖。不过DC Comics最精明的经营思想还是通过集合多个超级英雄形成品牌优势。1960年3月，《美国正义联盟》在《The Brave in the Bold》第28期上首次露面，"美国正义联盟"的最初成员为超人、神奇女侠、海底人、火星猎人、闪电侠和绿灯侠。这部大杂烩式漫画获得了巨大的成功，1960年单行本《美国正义联盟》终于上市了。

Marvel的白银时代

Marvel在大手笔地招募了大批顶级自由作家后，商业经营方向上依然没有脱离后黄金时代非英雄漫画的作品风格。杰克·卡比加入Marvel后最初创作的并非超级英雄漫画。1959年1月，集合众多明星创作的《惊奇故事》和《悬疑故事》主要内容依然是科幻、神秘和西部题材。1961年6月，Marvel发行了《惊异冒险》第一期，其后到第七期时将书名改为《惊异成人幻想》。庞大的成本压力和DC Comics的积压让Marvel陷入困境。1961年夏季，杰克·卡比来到Marvel的办公室时发现著名编辑Stan Lee正在汗流浃背地将家具搬出办公室，这家由Stan的叔叔Martin Goodman在20多年前开办的漫画公司在摸爬滚打了多年之后如今终于走到了破产的边缘。

杰克·卡比30岁出道，到50岁时依然是漫画业最优秀的作者之一，然而在加入Marvel后他一直都没有什么突破。虽然Stan对于Marvel的前途已经心灰意冷，杰克不想就此放弃，离开DC而转投Marvel的他已然无处可去，要想在年过半百之时做出新的突破就要辅助Marvel走出低谷。对于杰克和Stan而言，Marvel惟一可能的突破口就是超级英雄漫画。同一时期DC《美国正义联盟》的巨大成功给Marvel带来了启示，既然Marvel的超级英雄知名度没有DC高，通过多位英雄的强强联手就成为Marvel成功的机会所在，传奇般的《神奇四侠》(Fantastic Four)就这样在1961年9月



诞生了（封面日期为11月），紧接而来的是属于Marvel的漫画白银时代。

《神奇四侠》讲述4位年轻人乘坐太空飞船经过宇宙风暴圈时受到辐射而具备了神奇的超能力，于是四位年轻人变成了“神奇先生”、“火焰人”、“隐身女侠”和“The Thing”。这个F4组合是Marvel创办以来推出的最成功的超级英雄，他们的出现让Marvel从破产的边缘直接跃升到与DC平起平坐的地位。超级英雄组合的概念越来越深入人心，DC也在1962年推出了又一个超级英雄组合“金属人”。这队机器人组合最初在1962年4月的《Showcase》上出现，1963年4月DC为其推出了单行本。1962年，Marvel和DC将漫画的标准定价从10美分提高到20美分，尽管如此整个业界的漫画总销售量依然在稳步提升。

根据Marvel与DC Comics几年前达成的代理发行协议，Marvel每个月只能推出8本漫画，因此要推出一部新书必须要小心翼翼地审核题材的吸引力。Marvel在白银时代推出的第二个超级英雄显然具有在严格的审核中脱颖而出的实力。“绿巨人”与以往的超级英雄存在本质性的不同，除了形象上突破了以往真人大小的制服英雄外，绿巨人本身也是极具悲剧性色彩的超级英雄，漫画中对于“善”与“恶”的界定也没有那么泾渭分明。

Marvel凭借其“F4”迎来了美国漫画的白银时代，与黄金时代相同的是，在白银时代里，超级英雄漫画是绝对的主流，不同之处在于白银时代里的超级英雄拥有了更多的个人情感。这个时代涌现出来的超级英雄不再像以往那样以拯救世界为己任，他们除了行侠仗义外偶尔也会闹点情绪做出一些不那么仗义的事，这些超级英雄虽然具有超能力，性格上却与普通人无异，英雄主义思想没有以往那么明显。“蜘蛛侠”就是平民化英雄的典型代表。

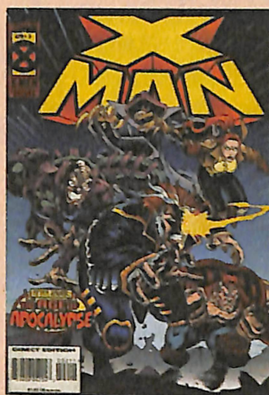


蜘蛛侠是Stan Lee摸索多年的非传统型超级英雄创作思路的巅峰产物，最初Martin Goodman并不赞同蜘蛛侠的创意，认为读者不会喜欢这种爬虫型超级英雄，因此并没有把第一期蜘蛛侠放在主力杂志上。1962年8月，《惊异成人幻想》由于销量不佳而即将停刊，没有得到认可的Stan不得已之下把《蜘蛛侠》放到了《惊异成人幻想》的第15期上，并且将杂志更名为《惊异幻想》。首期11页的《蜘蛛侠》故事讲述了普通中学生彼特·帕克因为被放射性蜘蛛叮咬而获得了蜘蛛的能力，从此成为超级英雄。与以往的英雄不同，蜘蛛侠关心的不是拯救世界，而是自己的私人问题。在连载的前几期中，蜘蛛侠在社会公众的眼中一直都是罪犯。直到从小把他带大的叔父被罪犯打死后，愤怒的彼特才决定成为犯罪克星。“……有了伟大的力量，同时就要担负起沉重的职责。”《蜘蛛侠》中这句被奉为经典的台词道出了作者对于英雄使命的理解：超级英雄的侠义行为往往并非出于自愿。

新一轮超级英雄热

在《神奇四侠》、《蜘蛛侠》等漫画的轰动性成功之后，Marvel所发行的作品越来越多地受到人们的关注，甚至往年的作品也再度受到重视。1962年9月Marvel推出了自己的第一部年刊——《年度奇幻故事》（Strange Tales Annual），这本杂志中收录了Marvel早年发行的一些科幻漫画。在这段时期内，融合科幻与超级英雄题材的漫画大受欢迎，Marvel在1963年2月的《悬疑故事》第39期上又推出了《钢人》，同一个月，Gold Key也推出了机器人漫画《Magnus Robot Fighter》。次月，根据电影《詹姆斯·邦德 诺博士》改编的漫画在DC的《Showcase》第43期上出现。在这一年内推出的科幻超级英雄漫画中，最著名的原创作品当数《X战警》。Stan Lee和杰克·卡比这两位黄金组合的联手打造注定了《X战警》将会成为美国漫画史上的传世名著之一。

《X战警》是Marvel超级英雄组合型漫画推广战略一颗极为重要的棋子，1963年Marvel推出了《复仇者》（Avengers）和《X战警》两部超级英雄组合漫画，《复仇者》比较接近DC的《美国正义联盟》，都是采用已有的超级英雄为主角；而《X战警》则延续了《神奇四侠》的创作套路，其中出现的超级英雄都是原创角色，不同的是，X战警的成员多数都是18



岁左右的中学生，比起其他超级英雄至少年轻了10岁。Marvel创造这些年轻角色的原意是开拓低年龄市场，因为从黄金时代培养出来的读者已经渐渐不再看漫画，要拓展市场必须从中学生开始培养新一代漫画读者。Stan Lee原本打算将《X战警》定名为《变种人》（The Mutants），由于担心低年龄读者看不懂名字而更名为《X战警》。第一代X战警总共有5名成员，每位成员都穿着制服，他们被后人称为第一代成员。这一代X战警总共66集，由于是双月刊因此总共连载时间长达9年，直到1973年才连载结束。虽然如今X战警已经是美国家喻户晓的名字，第一代的《X战警》影响力其实并不高，直到1975年第二代《X战警》开始连载的时候才开始成为真正的顶级品牌。

自从二战结束之后，爱国主义题材已经不像往年那般火爆，不过随着超级英雄题材的升温，Marvel决定将早年最著名的超级英雄之一“美国队长”再度复活。1964年《复仇者》第4期中，杰克和Stan Lee让复仇者发现了处于冰冻假死状态的美国队长，于是将这位冰冻了二十多年的传奇英雄解冻复活。由于复仇者组合的最初成员蚁人、黄蜂、钢人、雷神和绿巨人已经纷纷离队，美国队长就成为新组合的队长。与美国队长一道复活的还有与其同时期诞生的“超胆侠”，1964年4月，以这位暗夜英雄为主角的专门志《超胆侠》第一期上市了。



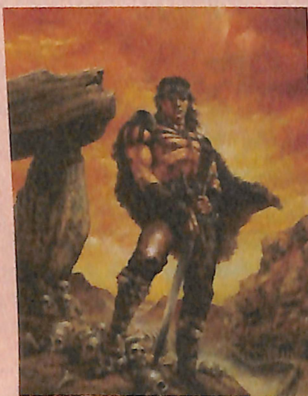
Marvel所带动的白银时代仅仅是属于Marvel的时代，黄金时代那种百家争鸣共同辉煌的局面不复存在。到1967年，除Marvel外，其余所有漫画发行商的超级英雄题材漫画呈全面萎缩状态。美国漫画集团在1967年夏季宣告破产，Archie和Dell取消了所有超级英雄漫画的连载，除Marvel外，所有发行商的营业额都在下降，美国漫画产业又一次进入弱肉强食的优胜劣汰时期。1960年代末，Marvel所出品的漫画年销量终于突破5000万本。一直在业内居于二线地位的Marvel终于具备了向老大哥DC Comics叫板的实力。1968年Marvel向DC Comics提出修改之前签署的发行协议，坚决要求发行更多的漫画作品。双方谈判最终不欢而散，不过羽翼渐丰的Marvel早已不再惧怕DC Comics，双方谈判破裂后，对Marvel垂涎已久的柯蒂斯发行公司立刻提出了优厚条件。双方签署合作协议后，不再受限的Marvel爆发出惊人的创作力，开始大规模扩张其漫画品牌阵容。

Marvel的系列超级英雄漫画大获成功之后，早些年培养起来的悬疑题材、爱情题材漫画纷纷让道。《悬疑故事》更名为《美国队长》，《惊奇故事》变为《神奇队长》。1968年4月，与第一期《神奇队长》同时上市的还有第一期《隐身钢人》和《海底卫士 Vol. 2》。就在Marvel业务发展如日中天的时候，创始人Martin Goodman做出了一个令人不解的决定——将辛辛苦苦培育了三十余年的Marvel卖给了Perfect Film和Chemical Corporation，自己成为新公司“杂志管理”的总裁兼发行人。

尽管Marvel的漫画依然持续热卖，到了1969年，美国超级英雄漫画市场还是不可避免地出现了衰退，不仅如此，几乎所有的漫画类型都随之衰退。DC Comics接连终止了多部漫画名作的连载，其中包括《原子侠》和《鹰侠》等。读者开始抱怨漫画作品毫无新意、不思进取，甚至美式漫画贯有的绘画风格也遭到批判。美国漫画的白银时代就此结束，在此之后是由少数寡头统治的后白银时代。

后白银时代——变革思潮

随着白银时代的结束，由Marvel掀起的超级英雄漫画第二次浪潮渐渐退去。到1970年，市面上最畅销的作品不再是超级英雄漫画。《Archie Comics》每期发行量超过了50万本，而超级英雄漫画显然又一次进入了衰退时期。1970年10月，美国漫画市场的衰退终于开始影响到Marvel。这是一个急需变革的年代，各大漫画商开始深刻检讨其发展路线。美国漫画题材的单一性是其出现周期性衰退的症结所在，超级英雄题材对于读者而言无疑是极具吸引力的，然而单一的题材很容易造成读者的反感，因此十年一次的衰退就成了偶然之中的必然。令人无奈的是，根据之前几十年摸索的经验，在根基牢固的超级英雄漫画的压制下，美国漫画市场很难出现新的突破口。变革的出路依然在于超级英雄漫画本身的求新求变。为了给超级英雄漫画带来全新感觉，各大发行商开始大胆启用年轻一代新作者。



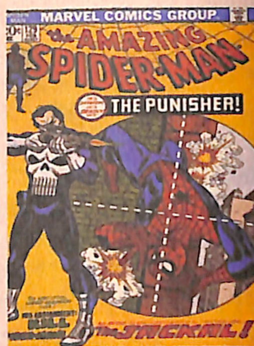
1970年夏季，DC Comics启用新漫画家Neal Adams和剧本作家Denny O'Neil接手《蝙蝠侠》的创作。在此之前，《蝙蝠侠》的创作方向数次变更，后来更是模仿起当时走红的电视剧，被批判为日益媚俗的作品。而在新作家接手后，《蝙蝠侠》又回到了诞生初期那种黑暗而神秘的风格。紧随其后，Marvel也开始吸收新鲜血液。1970年10月，Marvel推出了由Robert E. Howard创作的《野蛮人科南》，这部漫画由年轻的英国漫画家Barry Smith编绘。为了吸引更多的年轻读者，剧本作家Roy Thomas为野蛮人科南设计了一个少女同伴Red Sonja。这名原创角色大受欢迎，以至于在1977年1月，Marvel为其单独推出了一本新漫画。随着"野蛮人科南"这一形象不断深入人心，Mavrvel在1971年5月推出了一本黑白规格的新漫画杂志《野蛮故事》。次月，Robert Howrd笔下的又一名角色Kull也被制作成漫画，在《征服者Kull》中出现。

漫画公司力捧新人的举动引起了美国漫画业剧烈的人才流动，Marvel兴盛的最大功臣杰克·卡比又一次回到了DC Comics的怀抱。DC答应给杰克最大的创作自由和角色控制权，没有了任何商业利益的羁绊，杰克·卡比决定开始构思恢宏壮阔的"第四世界"系列漫画的创作，第一波三部漫画分别为《永恒之人》、《新神》和《奇迹先生》。不过杰克·卡比的叛逃并没有给Marvel带来多少实质性的影响，在此之前的十年时间里，Marvel一直在炒作其"Marvel派"概念，真正的Marvel派读者会购买所有Marvel发行的漫画，并且不会购买其他发行商出版的漫画。因此即便是杰克·卡比这样的中坚份子对于读者的号召力也不是很大。

1971年11月，Marvel和DC将漫画标准价格从15美分提高到25美分，漫画页数从36页增加到52页。1个月后，Marvel将页数重新调整为36页，而漫画价格则稳定在20美分。

1970年代，社会上对漫画进行严格管制的呼吁之声已经渐渐消退，早些年严格执行的漫画草案开始放松标准。1971年秋季，《绿灯侠》第85和86期中出现了反毒品的故事。《蜘蛛侠》第96到98期也出现了反毒品故事，这些故事中都有服用毒品的画面出现，不过在杂志封面上并未打上美国漫画杂志协会获准出版的LOGO。在这几本影响力极大的漫画杂志开了先例之后，各发行商们开始大胆尝试新题材漫画故事，暴力、血腥、恐怖等在早期受到严格限制的题材再次复苏。《月夜狼人》在Marvel的《Spotlight》上大受欢迎后，于1972年9月拥有了自己的专门志。1972年4月，Marvel又推出了以著名吸血鬼德拉古拉为主题的《吸血鬼之墓》。这几部漫画成功之后，DC也针锋相对地推出了《黑暗鬼屋的禁忌故事》，杰克·卡比的《恶魔》也在当年8月上市。到了1973年，恐怖漫画遍地开花。1973年1月，《怪物弗兰肯斯坦》上市，复印版《鬼怪世界》于次月上市，五月又有《世界末知故事》、《德拉古拉重生》和《僵尸故事》。

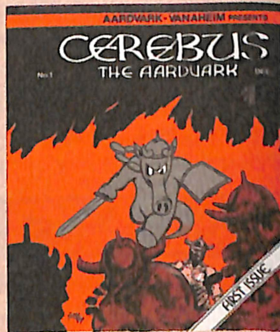
同年，在漫画界混迹将近40年，曾推出无数卡通漫画的Dell停止了漫画出版业务。



1973到1974年间，Marvel推出了一批被称为"反英雄型"的超级英雄，其中两大代表就是"金刚狼"和"惩罚者"。金刚狼最初在《绿巨人》第181期上出现，其后在1975年正式成为"X战警"的一员，如今金刚狼已经成为X战警中人气最高的角色。"惩罚者"所代表的则是普通人经常想到，却由于各种限制而无法做到的隐藏在内心的犯罪思想。在漫画中，"惩罚者"经常以极为暴力的手段干掉敌人。这个反英雄形象最初在《蜘蛛侠》漫画中出现，后来创作者Mike Zeck希望将其制作成单独的漫画，不过Marvel对于这种反传统概念并不认可，最终Mike明确表态：如果不推出《惩罚者》专门志他就会转投DC Comics，Marvel为了挽留人才最终于1980年代中期推出了《惩罚者》，这部漫画的第一期据说在全国上市后的3个小时内就全部销售一空。



1975年，Marvel已经占领了美国漫画市场的大部分市场份额，压倒了风云数十年的DC Comics。1976年华纳通信（如今的美国在线时代华纳）收购了DC Comics，开始大刀阔斧的管理结构改革，而杰克·卡比则再次回到Marvel的门下。这位美国漫坛的传奇人物于1994年辞世，一生共创作了2万多页漫画，被尊为"漫画之王"。两家发行商在竞争之余也开始进行试探性合作。1976年两家公司合力推出了《超人对蜘蛛侠》，1981年又出现了《蝙蝠侠对绿巨人》。对美国文化影响深远的《星球大战》也在电影上映3个月前推出了漫画版。1977年5月25日，Marvel得到了《星球大战》6期发行权。首期《星球大战》上市后立刻取得轰动性成功，成为自黄金时代之后第一部每期销量超过百万的漫画期刊。



经过残酷的市场竞争，到1970年代末，多数在黄金时代涌现的漫画发行商已经纷纷破产或转行，除了Marvel和DC外，仅余下Archie、Harvey等两三家小型漫画商依然在苟延残喘。另外也有一些超小型漫画商通过独力发行的方式推出独具创意的漫画作品。1977年12月，加拿大人Dave Sim推出了印刷量仅2000本的黑白漫画《土豚赛利巴斯》，这部漫画跳过了传统的报刊亭发行网络，其主要方式是漫画作者通过邮件、电话或者直接会面的方式联络书店，直接向全国各大书店发货。《土豚赛利巴斯》可以是目前美国漫画市场上数百种低发行量独立漫画的始祖，传统超级英雄漫画与独立自由漫画共存的青铜时代由此来临。

青铜时代——独立运动



随着暴力、恐怖等题材漫画的复兴，以裸露和性感画风为卖点的成人漫画也开始出现。虽然1930至1950年代之间也有一些色情漫画出现，不过整体规模和影响力依然十分有限。在绕过报刊亭发售网络的专业漫画市场出现后，这股色情漫画之风愈演愈烈。1970年代中期，美国出版商Len Mogel前往巴黎参加文学集会时，偶尔发现了一部叫做《尖啸金属》的成人科幻漫画杂志，Mogel立刻意识到这种漫画蕴

涵的商机，于是买下了其美国版权，将其更名为《重金属》(Heavy Metal)。这部漫画杂志在当时获得了极大的销售成功，美国大批漫画精英纷纷加入旗下。在1978年，Mogel还与环球影业签订了电影版的拍摄协议。

1970年代美国漫画市场掀起的这一股成人题材漫画风潮可以说是当时美国青少年间兴起的反主流文化思潮的直接后果，以往的超级英雄漫画虽然依然是市场主流，却同时也有大批叛逆青少年选择毒品、性、犯罪等成人主题的漫画。在这股潮流的影响之下，Marvel Comics也顺应时势地在1980年推出了《史诗插画》。这部漫画由于有Marvel强大的财力支持，开始广泛采用年轻漫画家的创意漫画故事，因此其整体风格与Marvel以往的作品有着天壤之别。

1981年12月，太平洋漫画公司推出了一部叫做《胜利队长》的漫画，这部漫画本身水平一般，知名度也不高，不过却开拓了美国漫画史上又一种发展思路。这部漫画让创作者自己拥有角色的版权，而它的创作者就是美国漫画之王杰克·卡比。



1984年，另类超级英雄组合"忍者神龟"诞生了。这部黑白漫画衍生出一个数十亿美元的巨大市场。《忍者神龟》的作者是Kevin Eastman和Peter Laird。一天夜里两人在谈论美国英雄漫画时突然想到创作几位傻乎乎的超级英雄，突破以往的英雄完美主义。四位变异忍者龟就这样诞生了。为了能够发行这部漫画，他们用尽自己的积蓄，并且从亲戚朋友那里四处举债。结果《忍者神龟》所取得的成就完全超越了两位作者的想象力，尤其是在动画版播出后更是取得巨大的轰动。两位作者开始向各种厂商授权忍者神龟形象，目前忍者神龟相关产品的销售额已经超过30亿美元，Konami制作的《忍者神龟》系列游戏销售额也超过了5亿美元。《忍者神龟》是作者拥有角色版权和自发行漫画中最成功的作品，它的出现还大大推动了黑白漫画的发展。

小型自由漫画发行市场兴盛的同时，DC Comics和Marvel的大规模交锋也开始正式上演。1985年《无尽地球危机》的上市打响了DC重夺美国漫画霸主宝座之战的第一炮。在此之前，DC所出品的漫画在世界观设定上各不相同，漫画中所出现的"地球"并不是同一个世界。而《无尽地球危机》则是DC统一各部作品世界观的集大成之作，这部漫画系列创造了一个所有DC英雄共存的统一世界。这样的做法意味着完全抹煞DC以往漫画作品中所讲述的一些精彩故事，DC作品的时间线因此被彻底改变。作为DC诞生50周年的庆祝之作，《无尽地球危机》代表着DC彻底转型与Marvel全面对抗的决心。

在DC Comics发动创作思路革命之时，Marvel开始了大规模的商业经营方式变革。1986年投资家Ronald Perelman收购了Marvel，从此开始对漫画销售进行大规模商业宣传活动。一个很明显的变化就是在Marvel所有的漫画上都会出现其他作品的情节宣传预告，另外还有各种附带宣传品。另外漫画情节也经常根据商业运作需要而做出调整。1988年，Ronald成功地让Marvel在纽约证券交易所挂牌上市，利用在股市上募集到的大笔资金，Marvel的漫画作品数量急剧暴增。

跨产业发展

DC Comics方面，1989年大投资大制作的《蝙蝠侠》电影取得轰动性成功，仅仅在北美地区票房就超过2.5亿美元。这部电影的成功掀起了又一轮漫画热。共同促成这股漫画热的还有当时掀起的成年读者漫画收集热潮。早些年收集漫画一般都是青少年的行为，不过到了1980年代末，成年读者也开始收集漫画。这股热潮还衍生出漫画投机市场，有一群人专门大批量收集漫画，在热门漫画供不应求的情况下高价卖出。由知名漫画家Todd McFarlane创作的新版《蜘蛛侠》就是这股漫画收集热的典型案例。当时这部漫画推出了9个封面各不相同的版本，结果造成狂热的fans们争相收集9大版本，让新版《蜘蛛侠》成为当时最畅销的漫画。1991年Marvel又故伎重施，在《X-Force》的不同版本中有各不相同的角色卡片，结果7种版本的漫画总销量刷新了《蜘蛛侠》所创下的记录。真正让多版本漫画达到成功的颠峰的是由Chris Claremont和Jim Lee创作的新版《X战警》第一期。这部漫画发行了5种封面各不相同的版本，最终销量超过800万本，至今仍是全球最畅销的漫画。

Marvel和DC为了商业利益而调整漫画内容的做法导致了一群反叛势力的诞生，1992年，包括Todd McFarlane在内的几位对Marvel不满的漫画作家集体辞职，成立了Image Comics。他们抱怨Marvel没有给予他们足够的创作空间和创造新角色的自由。他们所成立的新公司对于绘画质量的要求极高，其漫画作品前所未有的高水平画稿给业界带来了新的冲击。这家新公司大量采用了新出现的电脑图形渲染技术，将漫画的画面水平提高了多个等级，此外这些漫画全部采用高质量纸张印刷，更增添了收藏价值。



Image Comics所创作的漫画中，最成功的当数Todd McFarlane创作的《再生侠》。1992年5月，这部漫画第一期上市随即卖出了170万本，其后持续热卖至今，成为第一部销量长期超越大型漫画公司的小公司作品。在这部漫画取得成功之后，Todd创办了自己的玩具公司，将《再生侠》的人偶进行大规模推广。这家公司如今已更名为McFarlane Toys，该公司对于人物模型设计的孜孜追求改变了整个玩具业的经营思路。Todd McFarlane的目标是让"再生侠"成为"超人"和"蜘蛛侠"那样家喻户晓的名字，其后"再生侠"相关的动画、电影、游戏都取得了极大的成功，成为史上最成功的独立漫画品牌。

1990年代中期，之前兴起的漫画投机市场泡沫破灭，美国漫画市场再度陷入周期性的大规模萎缩。1994到1996年期间，Marvel大胆改动了《蜘蛛侠》的情节，用新角色取代Peter Parker成为新蜘蛛侠。系列fans对此大为震怒，导致《蜘蛛侠》销量骤降60%。Marvel为了挽回民心不得不再度修改漫画情节，让Peter Parker再度成为真正的蜘蛛侠。同时期投资家Carl Icahn准备收购债务累累的Marvel，然而由于长期拖延的法律纠纷，1997年Marvel落入了其分公司Toy Biz的拥有者Isaac Perlmutter的手中，他与生意伙伴Avi Arad一道将Marvel的经营方向拉回到白银时代，开始与各相关产业广泛合作。2000年电影版《X战警》上映后造成轰动，全球票房高达3亿美元，让Marvel雄风再起。2001年，Marvel退出了由CMAA制定的漫画评级标准，成立了自己的漫画评级系统。次年电影《蜘蛛侠》横扫北美，创造了全球8.07亿票房的漫画电影史上最高记录，掀起了影响力遍及全球的超级英雄漫画热。如今《蜘蛛侠2》再度在北美热映，首映两周创下2.5亿美元票房佳绩，最终全球票房预计将会突破10亿美元。

如今美国漫画的跨产业发展趋势越来越明显，著名漫画品牌在电影、游戏等周边领域创造的价值甚至超越了漫画业本身。除了漫画品牌向其他产业的授权制作外，游戏、电影等娱乐业的著名品牌也纷纷推出漫画版。今年5月，Konami宣布将会与漫画公司IDW联合推出《潜龙谍影》的漫画版，这部漫画的第一卷将于今年9月发售。7月初，Majesco又宣布其"《吸血鬼莱恩》系列"也将会推出漫画版，这部漫画将于今年10月与《吸血鬼莱恩2》游戏版同步上市。此外SCE力捧的FPS新作《杀戮地带》也将会在今年11月推出漫画版第一期。



文 猫太

CG工作室

改版宣言

"CG园"这个栏目从《游戏·人》诞生起就已经存在，目的是为读者们揭开一些游戏作品中，不为人知的动画制作秘密。而经历了7期之后，发觉以往所介绍的作品过分拘泥于CG图片和CG动画，让读者们错过了游戏中更多精彩的角色、场景的设计图。从本期开始，"CG园"正式改名成为"CG工作室"，那么过去只有CG图片的局面就可以完全打破了。另外，有很多读者不明白为什么每期都要放上大量的设计者访谈。其实无论大家再如何专业，肯定也不会明白当初设计者在开发过程中的想法和一些特别效果的制作手法，所以通过对他们的访谈是最直接明了的方式。好了，说了那么多废话后，还是希望大家继续支持"CG工作室"和《游戏·人》吧！



《怪物猎人》从发售至今已经有7个月，虽然游戏从公布到发售前的宣传都比较低调，但在发卖当天就取得了十万销量的惊人成绩就已经见证了其制作成功之处。对于一款网络游戏来说，Offline模式是一个具有非常重要的意义。因为玩家拥有了Offline模式后，玩家就不需要每次都要上线练级，而且在朋友不在线的情况下也可以自己一个人冒险。但传统的Offline模式已经被SEGA的《梦幻之星网络版》给采用了，在没有先机的情况下，Capcom选择了在Offline模式与Online模式中，拥有不同据点的方式。但游戏真正吸引人的地方不只是这点，在世界观、怪兽和主人公的装备设定上，本作也无疑是近年游戏中非常优秀的作品。光说也没用，现在就在开发组的4名制作人员的访谈"陪同"下，慢慢遨游这个原始时代的猎食世界吧！





监督
藤冈要（以下简称藤）
负责监督《怪物猎人》的制作部分。对角色的形象十分讲究，充满了炽热的心。





企划
江口胜博（以下简称江）
主要负责"弓枪"的设计部分，同时负责了防具的设计和系统。是一名喜欢猫的主要企划人员。

角色设计
神户知典（以下简称典）
负责角色和装备品的设计部分，在《怪物猎人》中，清一色的装备品和名字都是由他一手创造的。





企划
小岛慎太郎（以下简称岛）
主要负责游戏中的怪兽活动时的细节部分，爆炸头给人以非常深刻的印象……

我们想把感情系统移植到怪物里面

——在游戏当中，猎人们与怪物究竟存在着一种什么样的关系呢？

藤：在《怪物猎人》的世界中，猎人们纯粹是为了生存才猎杀怪物的，所以他们之间根本就不存在"善与恶"的对立关系。

江：人类是生活在一片被怪物和大自然所包围的空间中，所以我们把这里的最强怪物设定成一种非常凶猛且有威严的怪物——双足飞龙（wyvern，在很多纹章中曾经出现过的龙族）。

——在游戏中出现的双足飞龙，是否从开发当初开始至今都依然是采用了这样庞大的身型呢？

藤：对！这一切都是从"与巨大的怪物战斗"这一念头开始。其实当初我们还有不少别出心裁的设计，但最后我们还是决定采用现在大家所看到的双足飞龙形象。

岛：最后我们以双足飞龙为基础，"改良"出很多其他的怪物品种，比如リオレウス和リオレイア都是代表作。

——在设计リオレウス和リオレイア时有什么特别困难的地方吗？

典：虽然双足飞龙的形象已经深深地建立在玩家的脑海中，但我们要让玩家在遇到リオレウス和リオレイア时也要不由自主地惊叫："好帅啊！"

藤：要给人一种"进化版"的形象，就像是那种一看到《怪物猎人》就立刻想起リオレウス的感觉。如果可以做到这点的话，那么它们的形象就已经成功了。



▲リオレウス的初期设计图。从爪的形状到生活规律，都非常详细地写在了原画的四周。

——不过最深的印象应该是在地图中逃跑吧……

藤：那是因为食欲和睡眠欲比战斗还要重要嘛！（笑）不过你的说法倒是真的。

——为什么要以"リオレウス"作为这种怪兽的名字呢？

藤：其实这个怪物的姓名是源自外国一些听起来非常响亮的名字，然后再把它们组合在一起形成的。譬如说，レウス在外国是"国王"和"女王"的意思，然后在前面我们就凭空想象出"イオン（レオ）"加上去。另外，"イャンクック"和"ラオシャンロン（老将龙？）"是根据中国的俗语想象出来的，毕竟具有亚洲风味的名字也是非常有特色的。

双足飞龙族中，最强的是イャンクック？

——在制作了リオレウス和リオレイア后，是否还制作了什么样的双足飞龙族呢？

藤：嗯！在完成了リオレウス和リオレイア后，

我们觉得利用它们的形象还可以派生出一些其他的霸王级怪物，所以我们便开始尝试其他方面的改进。

岛：我们当初打算制作一些与リオレウス和リオレイア这两种怪物行动完全不一样的怪物，要有“拥有古怪的行动（就是イャンクック）”或者是“一边喷毒气一边转圈（也就是ゲリョス）”的感觉，也就是说要有非常独特的行动和思维方式，因此我们便继续策划其他双足飞龙族了。我们要让它们的强大保持平衡，要让玩家能通过与イャンクック和ゲリョス的战斗中学习基本的战斗方法，最后打倒リオレウス成为最强的猎人。

——在第一次看到イャンクック时，觉得他的造型与行动完全不相称呢……

藤：虽然现在大家看到的“イャンクック”是最弱的双足飞龙族，事实上在开发的当初，它可是我们公认的最强怪物哦……

——那个イャンクック是最强的？（笑）

岛：他的行动几乎都是攻击系，而且在攻击时几乎找不到任何反击的空隙。所以当时在开发部中几乎成为了最热门的话题。

江：最后我们作出了中距离攻击技和近距离攻击会出现硬直时间的调整，这样玩家们就可以找到攻击的方法了。

藤：顺便说一下，在Online模式中，如果玩家接受了Lv★★★★等级以上的任务，那么将会见到非常强悍的イャンクック。

——如果イャンクック是最弱的话，那么最强的双足飞龙族中，肯定是ディアブロス最强了吧！

藤：我们是把ディアブロス当作“最强武斗派的双足飞龙族”来制作的，所以攻击力和体力都是最强的等级。比起リオレウス和イャンクック，ディアブロス拥有更强的突进攻击判定，而且攻击范围也更广。开发时我还想把它的攻击都带上麻痹效果呢……


▲ガノトトス的概念画。从初期阶段、体型和鳃部的颜色都非常细致。

众人：那还有谁能赢啊……

——在制作的过程中，哪只双足飞龙族最难呢？

藤：那肯定是ガノトトス。在我们决定了要制作水栖类的双足飞龙族后，一直都在考虑如何才能让玩家于水中的怪物战斗呢？总不能一边游泳一边在水中战斗吧……

江：本来大家都希望能通过钓鱼把它们钓上来再战斗的，而且只要使用“青蛙钓”就可以钓上来。

除了怪物外，《怪物猎人》给玩家们的深刻印象应该就是角色身上的装备品了。装备品不但具有比较高的实用性，而且在观赏性方面也制作非常讲究。玩家由一开始几乎裸体的状态下，经过收集材料锻造成更高级的装备时，除了看到自己的能力不断增强外，最明显的应该还是身上的装备变帅了吧！虽然在Offline模式并不能收集所有的装备，但数量已经超过100种以上，那么制作人員在开发游戏系统和角色装备时是如何想的呢？下面让我们继续从它们的谈话中探讨《怪物猎人》的另一个重要部分。


▲从5种武器派生出如此多的品种，而且从名字、设计和挥动动作都格局特色。

我们一开始就已经排除了“魔法”的概念

——在设定武器和防具时便已经排除了魔法吗？

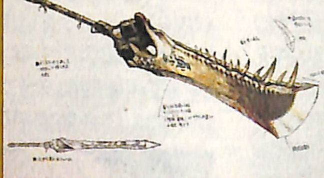
藤：其实在开发的初期，我们有考虑过在游戏中加入一种像“魔法护符”的道具，但最后考虑到有“狩猎”这样的技能存在，如果可以使用魔法就失去了那种“原始”的味道，所以从一开始我们都是在没有“魔法”的概念下制作的。

——从什么东西引发出武器设计的概念呢？

典：从怪物的尸体身上慢慢收集材料，然后直接作为武器使用就是我们最初的概念。我们所设计的第一把武器叫做“アギト”，而初期アギト的形象就像是ティラノサウルス的下巴那样，玩家可以从牙齿并列的部分拔掉一颗牙齿作为武器，就像一个简便的武器存储库。

——这样从素材取得法实在是非常新鲜呢！

藤：在Online的情况下，大家一起跟巨大的怪物战斗，如果胜利后没有任何奖品的话就会非常无聊。我们从这个想法派生出一些拥有鳞片和甲壳的怪物，把它们打倒后就可以利用这些东西来制作武器和防具。


▲大剑アギト的概念图，利用了怪物的下巴部分作为武器的材料。

典：双足飞龙的甲壳比铁还要轻，且耐久度非常高。也因为这个想法，所以铁系的材料和怪物系的材料可以共存也能说得过去。

只要装备就可以满足的外形变化

——根据不同的材料制作出的武器也有很大的差异呢！

典：对啊！原本材料影响装备的性能是肯定的，但负责角色设计的同事硬是要让更换装备后的形象也发生变化。

藤：如果换装十分明显的话，那么大家就会觉得自己真的更换的装备，而且更有自豪感，至少会让人立刻觉得“我换了新装备啦！”

——老实说，在设计换装时肯定是非常辛苦吧！

典：在设计时主要的就是武器的质感。比如说锤子，不但要看上去十分有分量，而且在落地之后也要有那种沉下去的感觉。一旦我们没有把这个质感做好的话，其他的小组就会立刻走过来说：“这个是非常重要的”。（汗……）

藤：如果武器做得过分轻盈，那么就可能造成玩家说：“这样的武器真的可以对双足飞龙造成伤害吗？”我们为了这个问题，把大剑的厚度和锤子经过了无数次改良。

双足飞龙的天敌就是枪手

——5种武器的性能和挥动动作是如何决定的？

藤：为了让大家都认同这些武器，我们把大剑、长枪、锤子和弩这4种武器都设计成超重型。为了让玩家适应这些重型武器，我们为初学者设计了速度比较快的单手剑和轻弓。

典：我们打算在《怪物猎人》的世界中创造一种像英雄般的武器，所以我们制作了大剑，并且当初只有大剑才可以做出回避动作。

藤：不过我们后来还是把其他武器也加入了回避动作，只是在装备长枪时，并不能灵活地回避而已。这样玩家便可以在平衡的世界中生存。

——由于弩是惟一的远程武器，所以拉弓和子弹的射速应该都经常非常详细的研究吧！

江：其实在开发当初，弩是最强的武器。在远处就可以把慢慢把怪物打倒。负责设计的小岛慎太郎每次看到枪手都会大叫。

岛：有一段时间我真对枪手恨之入骨，把我可爱的怪物……

江：实在是太强了，只要怪物进入了视线范围内就可以射中，最后我们经过了很多方面的调整，把子弹、距离和武器威力的比例都进行了调整，让弩于其他武器保持平衡。


▲最初的猎人概念图，使用鳞片和其他道具作为武器让角色更具魅力。

GAMER 特别企划 众小编最喜欢的男性游戏角色

上辑《游戏·人》的"众小编最喜欢的游戏女性角色"在读者中引起了一些不小的议论，此次的"最喜欢的男性角色"特别企划自然也就在情理之中了。纵观游戏中的主角，男性还是占了主导地位，这应该是多数游戏针对的性别群体所致。不过从众位小编的口味来看，真正意义上的男主角尽管占有一定比例，但成为最喜欢的男性角色并不是很顺理成章的事情，也有不少"闪光的配角"给人留下了深刻的印象。而从长相来说美形的、粗犷的、卡通的、帅哥、大叔、正太……倒也没有哪一类缺了席。无论是从欣赏角度还是出于代入感，男性游戏角色总能为大家提供不少话题，如果各位GAMER也想参与进来说些什么，我们也十分欢迎。毕竟，以下15位男性角色仅代表编辑个人意见，并不代表玩家之立场。


纱迦

拉尔夫·琼斯（Ralf Jones）
《怒》系列、《KOF》系列



拉尔夫这个角色，最早出现于SNK的早期经典"《怒》系列"中。最早的《怒》一代是纯粹的射击游戏，到了FC上的《怒》三代就成了格斗游戏。《怒》诞生的年代，史泰隆和他的《第一滴血》正风靡全球，因此这样一款超硬派的游戏受到玩家欢迎也不足为奇了。不过"《怒》系列"给人印象最深的还是游戏本身，而不是两位游戏主角——克拉克和拉尔夫。拉尔夫真正大红大紫的时候，还是在"《KOF》系列"诞生之后。

拉尔夫这位角色虽然不是"《KOF》系列"的主角，不过却从未缺席过一次。最早于《KOF94》中登场时是以巴西队的身分出现的，队友是克拉克和哈迪兰。在《KOF94》和《KOF95》中，拉尔夫没给人留下太深的印象，倒是怒之队的场地设计太出色了。到了《KOF96》之后，拉尔夫的形象才丰满起来。在这一代中，拥有指令投的角色异常占优势，而超级阿根廷攻击更是厉害。拉尔夫和克拉克两人都有这招，只是拉尔夫比起克拉克来少了一个追加的烈火闪光肘，这才略微逊色一点。

《KOF97》中拉尔夫追加了防御不能技"宇宙幻影"，虽然这一招打中人的几率不高，不过其威力之大已经到了令人发指的地步，如果不幸打出COUNTER的话几乎可以将对手一击必杀。《KOF98》中的拉尔夫大概是历代中最强的一个，由于人物比例变大，使得普通技优秀的拉尔夫极占优势，光是靠一双铁拳便足以杀人前三强了。特别是近身重拳+超级阿根廷攻击的连续技，不但简单易出，威力也相当可观。



论起实力来，拉尔夫在整个"《KOF》系列"中可谓中上级角色，没有哪一代很弱。不过实力和人气并不是绝对成正比的（比如《真侍魂》里的不知火幻庵实力很强，但人气……），拉尔夫最吸引人的地方还是他那热血的个性。而他的招式也是霸道十足，像拉尔夫踢、宇宙幻影等等，威力大破绽也大，给人一种一旦发动就停不了的感觉。特别是将他排在第一个出场时，喝酒、砸酒瓶、系头巾，整个动作一气呵成，帅就一个字！


马修

巴洛克（Balrog）
《街头霸王》系列

作为一个有着10年玩龄的玩家，马修的游戏生涯也和大家一样，对众多的男性角色留下深刻的印象并受到他们的影响，但说最爱的话，马修还会毫不犹豫地说是"巴洛克"。

没错，他就是《街头霸王Ⅱ》（简称《街霸Ⅱ》，下同）中的四天王之一的巴洛克。除了作为头疼的中BOSS身分，其修长却不纤瘦的身材和体现在一招一式间的狂妄叛逆，在打败对手后还会做一些大开大合的挑衅动作，使他明显区别了《街霸Ⅱ》中其他中规中矩的斗士型角色——当然也和我经常被他的神出鬼没打法给牵得团团转最后含恨败北有关，这样每次玩《街霸》才都会注意到他。后来还没等我和"《街霸》死党"们总结出打倒巴洛克的攻略透解，可以选四大天王的版本就出现了，而我也就开始相对专一地使用起了巴洛克。不过那时巴洛克使用起来并不像BOSS那样强，因为"四大天王"供玩家选用后，攻击力都已经沦落到普通角色的地步了，而且巴洛克的速度快不大容易控制，加上那时街机厅摇杆质量差，只有三个拳键，导致刚上手时巴洛克被我操纵得比本田还要笨。不过马修我是有格斗天赋的，败了几仗后便适应了他的速度不说，还发现了巴洛克攻击距离上的优势，即使不靠必杀技，仅凭巴洛克那个长长的爪子并配合好速度，就足以让那些和我水平相当的对手（现在统称菜鸟级）稀里糊涂地被打败。

随着《超级街头霸王ⅡX》给这个经典的系列画上一个完美的句号，巴洛克也和正统系列一起退出了历史的舞台，虽然后来在《街霸ZERO3》、《CVS》、《SVC》中也有登场，但威力及地位都明显大不如从前。还好，在GBA版《超级街头霸王ⅡX》入手后，马修再次找到了从前的感觉，虽然没有了中学时那样无忧无虑的心情，但时不时忙里偷闲地用巴洛克摧残对手一把，还会有着与久别朋友重逢那样的快乐。


▲当年难得一见的巴洛克通关后面部特写，一脸的轻狂与杀气。


▲2001年GBA版《SSF ⅡX》的巴洛克面部特写，虽然没有了少年的轻狂，但冷漠的表情依然无法掩饰其毒蛇般的凶残。


GOUKI

肯·马斯特斯（Ken Masters）
《街头霸王》系列

事实上自打开始玩《街霸》，我就被这个金发红衫的张狂小子吸引住了，并且这小子在12人版里并没有随大流变得又凶又丑，实在是太棒了。

Capcom向来不喜欢对角色的塑造用过多的笔墨，而格斗游戏对于故事本来就是"胡编乱造"，可以无视剧情的《街霸》更是如此。我们每次也只有在《街霸》新作的时候才能够部分了解角色们的近况。KEN当然也是这样：从初代里我们知道他和隆是同门师兄弟，到了二代时我们又得知"ENDING画面里那个金发姐姐是他的女朋友"，然后是16人版——"KEN MASTERS号游艇"——哇，这小子一定家境很不错吧，不然光靠一身的蛮肉哪能买船？ZERO版——齐腰的金发上面还有一个红蝴蝶结？看来大家年轻的时候总喜欢做一些很让人意外的事情。三代——"什么？隆和他闹矛盾了？给他下了挑战书？"——原因竟然是"只知道陪老婆孩子，误了练功，做师兄的不高兴了！"——然后我们就在游戏的选单画面里看到了那个还是一脸不屑神情，总觉得是在取笑谁的KEN（《三度冲击》）。



就性格来说KEN是一个我相当喜欢的角色：有那么一点自以为是，有那么一点大大咧咧，年轻的时候花天酒地，成了家就一心一意。虽然功夫和隆是师出同门，但却因为自身的性格使自己的一招一式拥有独特的魅力……自己最喜欢的是《SF3.2》里KEN和他儿子的ENDING，让人感觉KEN似乎就生活在我们的身边。



吉光（Yoshimitsu）
《铁拳》系列

SOUL



喜欢吉光，大概是从自己开始认真地《铁拳TT》开始吧。他是《铁拳》游戏中最与众不同的角色，他也是我喜欢《铁拳》游戏的原因之一。吉光的与众不同及独特个性并不是说纯粹的怪异，他是美的基础之上的怪。

首先是吉光的行头，他是所有《铁拳》角色中惟一一位，可能也是所有格斗系列游戏中惟一一位每逢新作都要换上完全不同的服装——不，应该是铠甲的角色，新作情报一公开，就会让人们猜测，这次他又要换上什么样的行头呢？从一代的骑士装，到二代的宇宙忍者装，到三代的铁血战士装，再到四代的昆虫装（2P为"源平讨魔传"装），这次的五代则是"火星人+武士装"，真是出尽风头啊！

其实外形有个性的角色数不胜数，但真正表里如一地有个性的不多，吉光不但具有个性的故事背景设定，更重要的是，他的招式设定那才叫性格啊！

吉光是所有《铁拳》角色中惟一一位手持武器进行攻击的角色，这把武器还是"防御不能"的，就这一点让他有够标新立异的了。万字党代代相传的"妖刀吉光"是他的标志，而万字流忍术就是他的武术流派。古灵精怪、出其不意的招式让吉光成为《铁拳》中最难以捉摸进攻套路的角色之一，他一会上天，一会入地；一会拿刀"乱砍"，一会又自刎……古怪但又不失美感的招式让他成为《铁拳》对局中最具有欣赏性的角色之一，SOUL就非常喜欢看使用吉光的高手与别人对决，那真是一种莫大的享受！尤其是台湾的《铁拳》第一高手李邵铭，在台湾《铁拳4》官方比赛的决赛时，就是用吉光击败对手的，吉光的万字流忍术被他用得简直神了，整个对局那个美啊！

有人说吉光并不是一个男性角色，他是一个机器人。哎，不对，他的确是男性，机械化是后来的事。纯粹的机器人，那就是JACK-2之类的角色了。（笑）



胜负师

秀真（Hotsuma）
《Shinobi 忍》系列

经历了上次最喜欢女性角色的大跌眼镜，各位是不是对胜负师的品位有所置疑呢？放心，对于男性角色，我就不会过多与现实相联系，会纯粹从自己的游戏观出发。因此，秀真就理所当然地成为了胜负师最欣赏之游戏男性角色的不二之选。



秀真无疑是游戏进入次世代以来塑造得最为成功的忍者形象（请注意，没有"之一"）。男模一般的标准身材，展现出"力与技"的黑色夜行衣，近未来风格的头盔，散发出死亡气息的血光妖刀，再加上那条舞动于夜幕中的超长红围巾，疾行于月光下的秀真如流星划过，怎不叫人为之惊叹。（还有那个交插手臂、踮着脚尖慢慢前行的POSE简直酷毙了！）秀真的动作简洁流畅、刚柔相济，体现着一击必杀与高速杀阵的爽快与华丽。尽管身处现代，但却有着浓郁古朴的和风，具备传统忍者的心境。

与其不凡的身手相比，秀真的人格魅力更让人为之震撼。身为胧流忍者的领袖，他却承受着常人难以背负的宿命，在继承妖刀恶食、成为忍领的那一天，他被迫在决定继承权的决斗中杀死了自己的哥哥守恒。此后，在黄金城事件中，胧之一族惨遭灭门，罪魁祸首产土蛭户又控制了秀真的旧部下以及守恒，于是秀真又不得不面对与昔日亲友拔刀相见的局面。我们看不到面具下充满哀伤的神情，妖刀恶食似乎是秀真悲剧命运的另一种写照，除了踏着敌人的尸体不断前进，秀真没有任何退路，迟疑与退缩只会祸及自身。当看到秀真在消灭了产土蛭户后，消失在陷落的黄金城中时，我想多数人不会为秀真的生死担心，反倒有些释然，大仇得报之后的秀真或许会得以解脱，而去寻求新的生活吧。



▲SEGA与SAMMY合并之后，《忍》系列"与秀真又将何去何从？

坚定、果敢、重情重义的悲情主角的确要比单纯的耍酷帅哥更具备强烈的吸引力，更不易为人所忘怀。第一次在《Kunoichi 忍》中看到那个熟悉的身影时的感动，至今依然记忆犹新。下一次的感动会出现在何时何地，却不得而知。



斯内克（Snake）
《MGS》系列



不用惊讶，你的眼睛没有骗你，就是这个名字。为什么不是"张姐姐"？噢，那是神，是不能用凡人的文字来形容的，要放在心里来崇敬。他已经超越了物质存在，成为了精神上的象征，SO，在这里我们就不要说他了吧。

可以毫不脸红地说我并不是《MGS》的FAN，我连游戏中的按键功能都不太熟悉，但没办法，这就叫角色魅力！如果能让一个非系列玩家喜欢上这个角色，起码能说明这个角色的设定是成功了。不过小邪要在这里提醒一下，这里的Snake是指《MGS2》里面的Snake，不是一代里那个白面小生！

当他纵身一跳跳到船上的那一刹那，我就喜欢上了这个男人。抬头、起身，比那个只知道戴墨镜耍酷，但经常被扁的机器人帅多了。不过此时小邪的心中还有一丝犹豫（毕竟看过一代，那张干干净净的脸着实让人感到不爽），如果没胡子怎么办？

沉默……抬头……Oh, my god！性感强壮帅气胡子大叔！新川洋司你是神！（\^o^/）游戏？不管。只要人设好，管他游戏如何。一听声音……大家明天！我最喜欢的男性声优！如此完美的男声加上如此"萌"的角色，绝配！

没有男女主角的缠绵悱恻，也没有自闭式的神经质，有的只是一个硬汉的形象。举枪、瞄准、射击，动作如行云流水，没有丝毫拖沓；挥拳、踢脚，招招实用，没有多余花哨的废招。最爱电刑的情节，随着电流的嘶嘶声，Snake发出痛苦的叫声。虐吧，左轮大人，"认真受"是偶最喜欢的，就让电流来得更猛烈些吧！

西装，西装，那是西洋人的服装，也只有"西"方人穿起来才显味道。所以当Snake穿上西装时，我的第一感受是西装就该穿在这样的男人身上。宽宽的肩膀，坚实的胸肌，紧收的腰部，结实的臀部，没有丝毫赘肉，西装穿在这个男人身上，显得是如此完美，我觉得此时的Snake比007还酷，更有男人味！这才是真正的男主角！不是什么雌雄不分的所谓美少年，更不是一脸稚气的儿童。

男人，就该这样！（GOUKI & 多边形：……—_—bbb）

P.S.《MGS3》里面那个所谓的"Snake"更有男人味了，让小邪我第一次有了期待《MGS》的想法……



马里奥（Mario）
《马里奥》系列



很难说清马里奥带给我的感觉究竟是什么，这是种难以言述的特殊情感。譬如在我们中有许多人都喜欢畅饮可口可乐，然而却很少有人能记得喝掉第一罐可乐时的口感与心情。

不过，在我的心目里，马里奥并不能简单地同可乐划上等号，他带给我的回忆杂陈五味，不似可乐那样十年如一日地保持着甘香如饴。然而，正是这些充满着酸甜苦辣的心情，才是童年不可或缺的一曲乐章，才是一个真实的人生。

犹记得第一次拿起FC的手柄，黑白电视机里那一吃蘑菇就会变大的马里奥是多么地憨胖可爱，这种对偶像的模仿冲动险些让我养成在路边乱拣蘑菇吃的习惯。（—_—b）

犹记得第一次在街上看见某家店铺的大彩电反复播映着《超级马里奥3》的DEMO，我惊艳于那份美丽的奇迹，久久呆在橱窗外不肯离去，待到归家时天上早已是月朗星稀，惨遭家人轰杀。

犹记得第一次踏入N64的马里奥世界，驰骋在立体世界的自由让我几乎忘记了游戏与现实这两大世界间的隔阂，第一次，我觉得游戏世界是如此地广袤无垠，如此地让人沉醉……没想到熬夜鏖战的我就真的这样沉醉过去了，待到睡醒后，发现主机险些被烧……

马里奥的魅力究竟在哪里？我无法回答，同其他著名游戏的男主角相比，他不帅不酷不强不壮不可爱不讨好，似乎一无所长。不过相信马里奥本人并不会在乎这些，他每天依然在加速跳上高高的旗杆，矮身钻进阴暗的下水道，时而变成浣熊，时而化为青蛙，吃着无穷无尽的金币，寻找着数不胜数的隐藏宝藏——哦，对了，还要顺便救出那个每周至少要被魔王库巴抓去八次的笨公主。



"纯真的，才是最好的。"我的美学就这么简单。



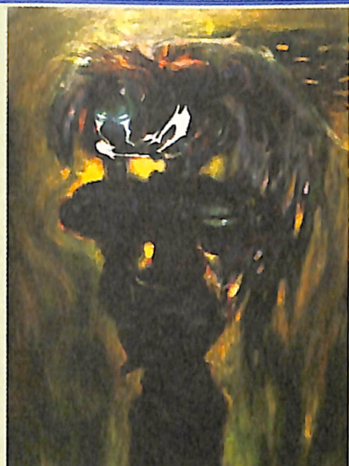
拉杰艾尔（Raziel）
《凯恩的遗产》系列

最初阿修罗打算写的角色是林克——Link，《塞尔达传说》永远的主人公。这个小家伙的确给阿修罗带来了很多欢乐，令人爱不释手。然而，若是说到"一见钟情"——一眼就能吸引住阿修罗的目光的角色，那还得说是"《凯恩的遗产》系列"中的Raziel！

最早看到Raziel还是大学时候的事了。当时《噬魂者2》刚刚推出电脑版，同寝室的好朋友、一个《古墓丽影》达人买了一张在玩。最初听说《噬魂者》和《古墓丽影》一样，都是Eidos出品的动作冒险类游戏，于是怀着"瞻仰"的心情来观摩一下达人的游戏过程。没想到一看到Raziel，阿修罗就忍不住爱上了这个系列。


▲官方壁纸之一，浅蓝色的月光是最符合气氛的背景。

最初打动阿修罗的是



▲原 Capcom 首席画师安田朗笔下的 Raziel。

Raziel 与众不同的相貌。在这里，请允许阿修罗用"实在是太～帅了！"这一句话来形容当时的心情！（被无数蜂锅追打）发出幽蓝色光泽的皮肤、真正"骨"感的身材、残破不全却又随风飘动的双翼、隐藏在披肩之下神秘恐怖的下颌、在黑暗之中异常明显的双目，加上那独特的、能够随意控制的灵体噬魂剑，一个歌特式的复仇天使形象一下子占据了阿修罗的整个心灵。这时，阿修罗的心中只有一个想法：能够设计出这种角色的画家真是神一样的人物啊！

从形象到游戏再到故事背景，Raziel 所有的一切都是一体的。原本只是一名吸血鬼的Raziel因为自己的首领的嫉妒而遭到了吸血鬼最残酷的惩罚。从死亡的边缘苏醒过来的Raziel却因此获得了全新的力量。为了找伤害自己的首领 Kain 复仇，Raziel 展开了冒险之旅。但是在冒险的过程中，他却发现所有的一切早就被算计好了。于是，他又为了摆脱被操纵的命运、寻找自己的未来而不断作着斗争。到了最后，他选择了牺牲自己来为循环的历史开出一条全新的道路，终于让历史获得了新的可能性。

从《噬魂者》中Raziel正式作为《凯恩的遗产》系列"第二主人公登场时，他悲剧的命运就被注定了。他不是传统意义上冒险故事中的英雄，一切都起源于他为自己而做的复仇行动。诡异的故事设定让Raziel穿梭于过去未来之间，却又无情地把他扔回循环反复的命运之轮中去。即使没有反抗被操纵的历史洪流的力量，但是他却拥有"自由的意志"。有"自由的意志"就有希望改变历史，或许这就是作品要反映的主题吧！

补充：Raziel还是人类的时候的确是男性，至于后来的吸血鬼和噬魂者形态究竟分不分性别就不太好说了。照理来说，在变成噬魂者形态的过程中，Raziel的一切男性器官都应该被烧毁了，游戏中以"裸奔"的形式登场也没有"露点"情况出现，但是基本上可以算是男性吧！（胜负师：暴汗！）



猫太

索尼克（Sonic）

《索尼克》系列

其实猫猫喜欢的男性角色有不少，像《风之克罗诺亚》中的克罗诺亚和《战国无双》中的服部半藏，不过要数上最喜欢的话，那当然就是索尼克咯！有人会问为什么猫太总是喜欢一些"非人类"的可爱型角色，其实这个理由非常简单，就好像大家坐在一张摆满了佳肴的餐桌上旁，肯定会挑自己喜欢的料理一样，喜欢就是喜欢，很难解释。索尼克的形象给人的第一感觉是非常酷，当然，这只是指上川佑司的新一代索尼克，而过去MD时代的索尼克给人的另一种形象就是一名"音速的英雄"。与其他英雄形象所不同的是，索尼克的性格并非热血，但肯定是一名正义感很强的角色。他平时做事十分懒散，尤其是一些麻烦的事情，总是要其他人强迫自己才会去做。再漂亮的花朵也需要绿叶来映衬，索尼克在动画和游戏之所以能给猫太留下深刻印象，更重要的是他身边有一帮充满个性的好朋友把其性格完全衬托出来。性格火爆的纳克尔斯老是因为小事而找索尼克大闹一番，但索尼克总是对此爱理不理，不停地回避问题，让纳克尔斯自己去找寻真相；他与一直跟随着索尼克的特尔斯之间表现出其重视友情的一面，而一直纠缠着索尼克的艾米反映出索尼克讨厌"麻烦"的性格，让他在游戏中更显得自己拥有独特的个性。SEGA将索尼克作为公司的形象无疑是业界中最成功的例子之一，SCE 的多罗和 Namco 的吃豆人虽然在设计上也拥有各自的特色，但由于公司内类似形象的角色太多，导致了自己不能有一个固定的吉祥物。比起SEGA的索尼克，他们还需要从这方面下功夫呢！虽然说他是刺猬，但飞快的速度让他更像一只老鼠（"超音鼠"的名字由此而来）。猫和老鼠难道真的有千年的恩怨？不然为什么猫太要喜欢索尼克呢？







泰坦

比比（Vivi）

最终幻想 IX



我可能比较喜欢中庸一些的男性游戏角色，基本上与世无争，但是并没有看上去那么懦弱（这与我在电影中的角色喜好截然不同）。主角们上刀山下火海大起大落的时候，这些角色在旁边看戏，或者起点催化作用就可以了。因为戏分不多，加之制造商的精力有限，荣誉、金钱和美女往往不属于他们，但我却十分钟爱这些不需要拯救世界，只需要辅佐重要人物在剧情中覆雨翻云的角色。

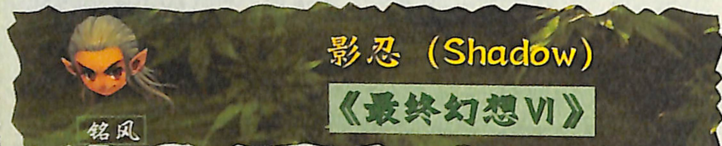
这时候，如果主角恰好不那么讨厌，这个游戏就比较完美了。《最终幻想 IX》在我眼中就是这么一个游戏。主角吉坦十分好色，美版更显露无遗，第一次爬上飞空艇时伸手摸公主的臀部，英文字幕是"Woo, soft...（哇，好柔软）"，简直令人发指（笑），但是他为了女孩子，或者为了朋友，什么都愿意做。他在得知自己可怕的身世时说"You don't need a reason to help people." 还是蛮感人的。比比呢，跟吉坦形成了强烈的对比，他对女孩没有什么兴趣，吉坦对他说："Just come to me if you have any girl troubles.（如果你遇到恋爱上的麻烦，尽管来找我）"这时候比比还没有考虑过异性的问题，当然他一直也没考虑，这是近几代《最终幻想》里玩家操作角色中的一个特例。开始比比很胆小，他不知道自己何以存在，不清楚自己要去哪里，因为无票观看城堡里的戏剧演出被看管追逐，阴差阳错碰到了主角一行人劫持公主，糊里糊涂地并肩战斗……但命运的邂逅也让比比开始成长，最后他得知了地下工厂的秘密，反而变得勇敢起来，相信命运掌握在自己手里。至于他帮了主角什么忙、后来发生了什么事，我不想在这里提，也许没玩过这部作品的玩家可以趁这个暑假体验一下——我的个人看法是比比这个角色塑造得很成功，还有坂口博信为什么要写这么一个角色出来，这件事本身就很有趣。至于我，未必就最喜欢这个角色，但是这次得知"作文题目"时我首先想到了他，还有一个原因可能是当年玩游戏时莫名其妙的感触吧，甚至想过Cosplay比比，（笑）当时的朋友都说我疯了。

最后说句题外话，在日本人创造的游戏角色大行其道的今天，未必有多少能完全如我的心意，偶尔看到喜欢的，大概是有着东方文化的共同

点，便会轻易让我深刻地记住。国际化是个大趋势这不假，但我是土生土长的中国人，对秦王、韩信、诸葛亮、孙悟空的感情远大于任何东洋角色，我倒希望有一天能看到一个出自中国的武侠人物，郭靖或是李寻欢都无妨，可能那才是老百姓娱乐的精髓。



▲主角吉坦对比比说："不是吧，别告诉我你没想过女孩子！" ▲吉坦告诉比比，他喜欢听的那种叫声（Kweh）是陆行鸟的叫声。 ▲被敌人捉走的前一个瞬间，比比自言自语道："陆行鸟是什么东西啊？"



影忍（Shadow）
《最终幻想VI》

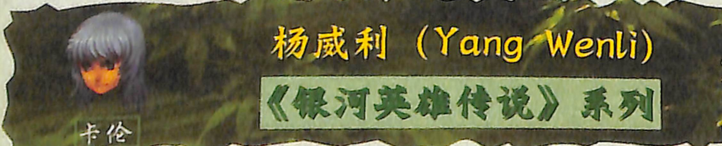
铭风

在我玩过的游戏中，给予我最大感动的游戏莫过于《最终幻想VI》了。庞大且独特的世界观和丰富的个性角色都深深吸引了我。游戏中每个角色都有属于自己的故事和剧情，使游戏中的每个角色都魅力无穷。游戏中的男性角色很多，财宝猎人洛克、剑士加源、赌徒西捷亚、艾德加马修两兄弟等等，其中本人最喜欢的莫过于那阴冷的忍者——影忍了。

流程中在酒店中与他初遇，孤独的他仿佛不容任何人接近。在之后的流程中他第一次加入，那时他所说的"我心情改变的话随时会离开，我无时无刻不在被死神追着。"使当时的我越发感受到这个角色的孤独，但感觉上他只是个强力角色罢了。然而到了中期，在宿屋中那些他回想的情节更为他阴冷的个性增添一份色彩，也让我喜欢上了这个角色。曾名为克莱德的他一度和盗贼团的搭档生活得非常愉快，并确定了组合的名字——"影忍"。然而在之后受到追捕时搭档受了重伤。为了不拖累克莱德，搭档毅然决定让他先走。然而克莱德却连搭档最后的要求：亲手解决他，不让他被抓住后受苦这点都没能做到。背负着这份过去，使得他不敢再拥有同伴，故事的后期他也是为了打倒共同的敌人杰夫卡而成为主角们的同伴。在打倒杰夫卡后他躲开了自己的爱犬，随着魔大陆一起崩溃……



除了游戏的剧情设定给我很深的印象外，我还十分喜欢他那忍者的职业。在游戏中前期他的出场并不是很多，但加入后不但攻击强劲且能够在战斗中使用飞镖和各种卷物，所以他的每次加入都很让我兴奋。（当初得知在第一次逃离魔大陆时留下等待能够等到他时还立马重打呢。）现在游戏越来越多了，但男性角色中还是没人能取代他给我的感觉。现在外传的势头很猛，期待有机会在《最终幻想VI》的外传中见到影忍那酷酷的身影。



杨威利（Yang Wenli）
《银河英雄传说》系列

卡伦

最喜欢的男性角色……有没有搞错……

当知道本期游戏人的特别企划是这种东西时，我绞尽脑汁想了大半天，但却怎么也想不到该写谁好。女孩子还好说，实在是信手拈来，你让我写几万字我都能给你搞定，可是……男性角色……说实话，虽然说本人的玩龄也有十七八年了，但游戏中能值得我用"欣赏"二字来评价的男性角色，仔细想想确实还真没一个，这也是令我颇为纳闷的一个地方。不过，如果算上动漫的话，那么，有一个人是绝对不能不提的。不能说是"欣赏"，那么对于名为杨威利的此人，我只能以"敬仰"二字来形容自己对其的感受。

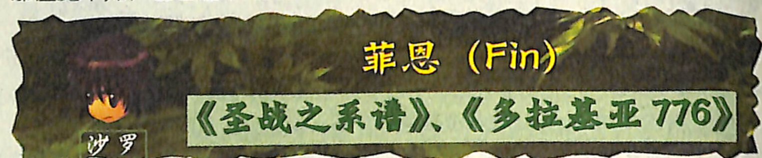
第一次看到《银河英雄传说》这本书时是在高中，而这本书也成为了我人生思想和世界观的转折点，而在其中，又以一个人的话语为甚。可以这么说，他的某些思想甚至影响到了我的人生。

"即使国家消灭了，人总是还活著。只是不能称为'国民'，而只是'人'。国家消灭之后，最为困扰的莫过于寄生在国家当中权力机构中枢的那一群人，但若只是为了要讨好他们那些人，而要'人'来牺牲的话，宇宙之中任何角落都找不到这个道理。"



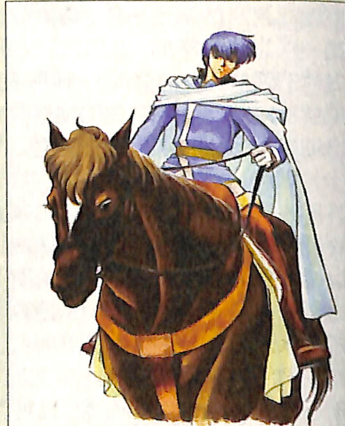
"国家、法律、社会制度、电脑……这些东西都只不过是道具而已。为了尽量免除一般人的麻烦而存在，同时也是人类用来支配人类的一种手段。法律或电脑不会支配人类，而是熟知这类道具使用方法的少部分人，在支配大多数的人类。古代有自称能听见神的声音的人，支配著一个国家。所谓的神，也只不过是说这些话的支配者，用来使自己的权利正当化的一种手段，让人民思想麻痹的麻醉药而已。后来近代的主权国家代替了神的地位，但其根本并没有改变。用强制手段使人民崇拜这个道具的另一个道具，也就是军队了。"

杨提督的这些话其实在今日看来已不稀奇，但却给了当时的我以极大的震撼。直到现在，我依然无法忘记他的那些话语，更无法忘记他被暗杀时的那段描写。"剑子手"田中以这种方式将自己的名字牢牢刻在了你我心底，而那位魔术师，也已经永远地一去不回了……



菲恩（Fin）
《圣战之系谱》、《多拉基亚776》

沙罗



也许纯粹只是巧合：本人十分喜爱且印象深刻的男性角色——大陆第一枪骑士菲恩，竟然又是出自于《圣战之系谱》，而且他还与本人最喜爱的女性角色有着密切的关系。

可能依然会有许多人对这位角色不太了解，请允许我再次罗嗦一下吧：原本只是连斯塔王国的见习骑士的他，跟随着连斯塔的王子乔安一起奔赴沙场、征战了多年，后来由于要照顾乔安的儿子利夫而留在了连斯塔，但却因此而逃过了沙漠一劫。后来为了保护利夫而在连斯塔呆了十余年，在这段岁月中，为

了躲避敌人的追杀，他与拉克西丝、利夫和拉克西丝的女儿南娜假装成一家人，利夫与南娜为子女，拉克西丝为妻。为了自己所忠心的连斯塔王家，菲恩几乎献出了自己的一切……

“传说中的枪骑士、保姆、苦劳者”——玩过《系谱》的人，大概对菲恩的印象就是这些了。就像一位好友的话一样，连我在内的很多人，在玩《776》之前，确实对菲恩谈不上什么印象深刻，更不用说喜欢。只不过因为他是游戏中前后两部分惟一一个均能使用的角色，同时在前半部能够获得勇者之枪，所以“好感度”也比一般角色要多出一些。不过这种印象到了《776》中，却来了个180度的大转变。

“自从连斯塔陷落那天后，我便不曾再见过菲恩落泪。不，好像连笑容也忘记了似的。”菲恩的确是个忠义的男子，为了能够复兴连斯塔王国，他将一切希望都寄托在了王子利夫身上——养育他，保护他。“因为有菲恩在，所以我才能坚持下来。”在《776》的结局中，利夫终于对自己父亲一般的部下说出了一直埋藏在心中的感言。然而得到的回答却是“请统一多拉基亚，这是乔安王子的梦想，也是我的梦想。”这不禁令利夫大失所望——这就是养育了自己17年的人所说的话吗？也许，菲恩真的早已失去了感情，失去了泪水。但是事实上，在利夫复兴了祖国，在最需要菲恩的协助进行重建工作时，菲恩却独自一人离开了多拉基亚，一去就是三年。在这三年中，他去了哪里，做了什么，没人知道。只是有传闻说，有人在伊多的沙漠中见过他的身影——也许他是去寻找消失于大沙漠中的、他所深爱的拉克西丝了，也许他是去吊丧丧生在沙漠中的乔安王子去了。然而不管怎么样，这都说明菲恩并没有外人想象中的那么冷血。更何况，他不可能用长达三年的时间去拜祭乔安……就好像，他的心，永远留在了17年前。三年后，他回来了，就仿佛什么都没有发生过一样——但是这三年中所发生的一切，不仅证明了他的感情，也证明了他的不幸。但在获得了“传说中的枪骑士”称号时，他也获得了玩家的支持，从这一角度来说，他也是幸运的吧。





星夜

阿尔维斯（Alvis）

《火焰之纹章 圣战之系谱》



说到我最喜欢的男性角色，我首先想到的还是自己最熟悉的游戏之一：《火焰之纹章 圣战之系谱》。这部气势恢弘的大作不但有着自由而极富趣味的恋爱系统、华丽的战斗画面、动听而贴切的音乐，剧情方面同样感人至深。而随着剧情的深入，一个个鲜活的形象逐渐深刻在记忆中，有豪迈而温柔的辛格尔德、重情重义的乔安、忠心耿耿的菲恩、命运的少女蒂娅多拉等等，当然也有同样出彩的龙王、雷神等敌方人物。不过要选择最喜欢的，那还是会选皇帝阿尔维斯。强大、复杂、命运，阿尔维斯集合了多项我所喜爱的要素，同时因为是作为敌方角色出现，剧情直接展现得并不多，只能从各处蛛丝马迹去发现和推敲，反而增加了不少神秘感。

出生就被诅咒的阿尔维斯，从小就面对着父亲自杀、母亲出走的凄凉情景，但是因此激起的彻底改变这个世界的信念使得他并未就此沉沦，而是让自己成长得更加出色和强大。在第五章“命运之门”时，他的梦想眼看就要在各种手段下变成握在手中的成功果实，然而真正的命运之门却同时由他亲手打开……悲剧的兄妹之恋、复活的暗黑之龙，以及……与之同时共生的光之龙。



下部的剧情则使得阿尔维斯的形象更加完整，在暗黑龙的力量下暂时雌伏并不是他的本心，而在他的各种安排在最后也起到了决定性的作用。当然，更多的事情长眠于历史的黑暗中，只是带给人一丝遐想而已。的确，就《系谱》的玩家而言，阿尔维斯是很多人所憎恨的对象，但我喜欢这样的阿尔维斯，这就已经够了。

D·S

自定义男主角

《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》

其实玩了这么久的游戏，真的没有怎么去好好考虑过自己“最喜欢的男主角是谁”这个问题。在我个人看来，自己的游戏世界观永远是“异性相吸”的。无论剧情怎样精彩，身为玩家的我也不能认为游戏中的某个男性角色就是自己最喜欢的。这样回答最大的理由就是——他已经没有可塑性了！在游戏中所做的一切都是在别人已经设计好的故事中发展，没味！

与之相反，我更喜欢那些有自主权的男性角色。从这个角度去看的话，对于年初才玩的《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》的男主角是比较喜欢的。这是一个自定义的角色，虽然在他周围的人的命运都已经记载在游戏中，但作为男主角，却有权利进行最简单，但同时又是最难抉择的判断。游戏的结局从某种意义上可以说是由男主角自己决定的，而在培养仲魔的过程中，身为主角的玩家也可以把自己的喜好通过仲魔学得的特技表现出来，可以说保留下来的特技就代表着一个玩家的性格，对于这样能够展示个人魅力的男主角，我是最喜欢的。

除此之外，这位游戏中的男主角从头到位没有一句对白的设计也相当有个性。就好像游戏制作者从一开始就以自己的主观视点去面对整个宏观的游戏，同时他也让自己的这种创作感受融入到男主角的身上，并借此转递给每一位玩了这款游戏的玩家。



如果看不懂上述的介绍也没有关系，个人觉得这次小编们推出的最喜爱男主角都是用心体验过之后才精选出来的结果。身为读者不妨去玩玩那款相应的游戏，也许比看这些现成的文字更有意义一些。在我心中，最理想的男主角永远代表着无拘无束的自由！

枪火中的蓝调

大厨手记 da chu shou ji

《铳墓》动画版剧情介绍

文 卡伦

Was it my fault? Did we comit a fault?
I can't remember where
and when we parted so that
I remain my mind on you at the last stage...

会成为《铳墓》(动画版)的FANS，这是卡伦之前从未曾想过的。虽然说在PS2《铳墓》刚刚推出没几天时我便通关了这个游戏，但说实话，对其的感觉也只是一般而已，而且之后就一直再没有将其放入过PS2中。感觉怎么说呢……只能算是一顿快餐吧，也许当时觉得很爽，但却经不住时光的积淀。正因为如此，去年动画版的上映以及游戏续作《铳墓O.D》的公布这两件事情才几乎没有给我留下任何印象。但直到半年多之后我才明白，自己究竟犯下了多大的错误……

在今年5月初，当卡伦一口气将26集的动画看完后，无论如何也无法抑制自己心中激动的感情。毫无疑问，这是最近几年来我最为欣赏的一部动画了。虽然从整体上来看的话它还有着不少不足的地方，但对于“男人间的友情”这六字的描写却堪称淋漓尽致，令人难以忘怀。

如果非要比较的话，那么，本片实际上有些类似于香港某些黑帮片，而动画中枪战部分的处理上我们也能依稀看到几分吴宇森的影子，这也是游戏版的卖点之一。不过，本片真正的亮点却并非于此，而依然在于那两个字——友情。

在下面的这篇文章中，我将为大家简单地概括一下本作的剧情，另外也推荐各位去看一下这部动画。不过，在这里还是请求一下各位同人女，不要再向这部纯粹反映男人间友情的作品下毒手了……

1.黄昏的破坏者

吗……
我们，错了吗?
记不起……在什么地方出了问题
就算变成这样……还是……

在纷纷飘扬的雪花中，一群异形的生物正在追杀着一位名叫美加的少女，而救下她的，是一个刚刚从长眠中苏醒的手持两支巨枪的男子。

“那个人是……布兰顿·希特……”

追杀美加及其母亲的命令，是由市内最大的黑帮组织米雷力的首领哈利下达的。遵照母亲临死前的嘱托，美加逃到了这个城市来求助于母亲的旧友布兰顿——那个曾被称为“死神”的男子。不过，他现在的名字则是Beyond·the·grave。

从时冈博士的口中美加得知，现在的布兰顿



已经不能被称为人类了，在经过长时间的睡眠后，他的记忆变得非常混乱。为了寻找失去的记忆，布兰顿和美加一同来到了墓地，而此时，追杀者再一次出现了。

在摩天大楼的顶层，米雷力的首领哈利通过电脑看到了传送回来那个阻碍其计划的男子的影像。映入其眼中的，是在十余年前被自己杀死的挚友的身影……

2.YOUNG DOGS

在这个充斥着垃圾的街道中
死亡近在咫尺
没有未来
也没有希望
但我却觉得很好
那时候的我，觉得那很好

很久以前……

那个时候的哈利、布兰顿，以及肯尼、内森、乔休斯五人还只是混迹街头的小混混，而乔休斯的小酒吧便是他们的据点。为了能从这个都市中活下去，他们必须定期向这里的老大迪加尔特交纳贡金，不过，即使如此，他们依然觉得那是段快乐的日子。

对于布兰顿而言，少女玛丽亚是个特别的存在，但玛丽亚的养父乔斯达为了女儿着想而极力反对两人交往。

因为女人的缘故，哈利和另一帮小混混的老大狄度产生了冲突，虽然他们暂时取得了胜利，但他们不会知道的是，狄度的哥哥——传说中的“狂犬”拉特在失踪了数年后又回到了这个都市。为了替弟弟报仇，拉特一个人来到了酒吧，不过那时在那里的只有在准备晚饭的乔休斯而已，而哈利等人当时正在为了肯尼的问题和黑手党的人会面。

可是，当他们解决事情回到酒吧后，看到的却是被残忍枪杀的乔休斯的尸体……

3.RAIN

突然间全部消失了
留下的只有一点点记忆
在没有自由的地方下着雨
这场雨
仿佛要把我们的生命也洗去……

面对现在已经是黑手党成员的拉特，哈利和布兰顿根本就无力反抗，只能像野狗一般到处逃窜。而在另一方面，拉特遵照组织的命令来到了米雷力的研究所劫持了时冈博士，这才是他回来的真正目的。


不，不可能

为了避风头，哈利和布兰顿等人准备暂时离开这个城市。在离开之前，布兰顿来到了玛丽亚处向其道别，但又遭到了狄度的伏击。为了养女的幸福着想，乔斯达救下了布兰顿，可却未能躲过身后拉特的枪击。

乔斯达死了，而拉特又将枪对准了布兰顿和哈利等人，哈利跪在地上向拉特低头认错想保住朋友的性命，但回应他的，却是另外两声枪响——肯尼和内森也死在了拉特的枪下。

正当两人以为死期将至时，米雷力的干部贝尔·沃肯突然来到了这里，他本来是想来保护身为首领朋友的乔斯达的，但却来晚了一步。在经过了一番令人眼花缭乱的枪战后，贝尔·沃肯轻松击败了狂犬。他将枪扔在了布兰顿和哈利面前，想让两人亲手为同伴报仇，但惊呆的两人却一动不动，最后将子弹射入拉特心脏的，依然是沃肯本人。



"没用的小鬼。"

冷冷地抛下这句话后，沃肯消失于夜色中，留下的，只有跪在地上的两人而已。那时候他们才清楚地认识到，自己竟然是如此无力。

一个小时后，狄度以及他的手下都在枪声中从这个世界上消失了。而同时消失的，还有以前的那个无忧无虑的哈利……

生与死就像是邻居

谁都能夺走，谁都能给予……

就像这雨

不分彼此地，落在每个人身上……

4.GO

安魂的钟声回响在天空
后悔的钟声
悲伤的钟声……
或许这些钟声……
在暗示着我们的未来

在绵绵细雨中，乔斯达的葬礼开始了，而在墓地的另一角，布兰顿和哈利也默默地将同伴葬入了土中。没有鲜花，没有墓碑，有的，只是一小堆石头而已。

一位名叫浅葱的老人来到了玛丽娅家中，他希望能继承老友乔斯达的遗志继续照顾这位女孩。玛丽亚被浅葱的诚意打动了，但她不知道，站在自己面前的这位和蔼的老人便是米雷力的首领——老爹（Big daddy）。

哈利准备离开这个城市去闯荡一番，而布兰顿也决定与其同行，但在他们去墓地向朋友告别时，却遭到了迪加尔特手下的伏击，而这一切恰巧被乘车经过这里的玛丽亚看到了。应玛丽亚的请求，老爹派手下兰迪救下了两人。那些小混混在真正的黑手党面前就如同蝼蚁一般，当看到黑手党的力量后，哈利终于下定了决心。

两个小时后，哈利加入了米雷力。而同时进入的，还有不想舍弃自己的挚友，以及玛丽亚的布兰顿·希特。

5.MILLENNION

米雷力
这个城市最大的犯罪组织
就算误入歧途
我也会为了留在组织里而磨炼我的本领
因为那里有我不可替代的同伴

在加入米雷力后，哈利留在了兰迪手下做事，而布兰顿则被分配到小事务所担任讨债人的工作。

四个月后，两人再次重逢了，哈利介绍布兰顿认识了他的两个新朋友——嘴里总是不停吃着东西的波布以及巴拉德巴德·李，并递给了他写有玛丽亚所在学校地址的纸条。但最重要的，还是他告诉布兰顿的那个信息。

"玛丽亚现在住在老爹——也就是我们组织首领的家中。我不知道为什么会这样，但玛丽亚已经站在组织的顶点，成为老爹的家族成员了。你知道这意味着什么吗？身分悬殊啊……"

虽然哈利提醒布兰顿三思而后行，但布兰顿无论如何也无法抑制住心中的感情。第二天，在相隔了四个月后，他终于在学校门口与玛丽亚再度相遇了。



6.BIG DADDY

米雷力有哈利……
米雷力有玛丽亚……
我的一切都在米雷力
这种想法使我面对抗争
为了守护一切……

布兰顿接到了组织下达的命令——不许再和玛丽亚碰面。而在不久之后，他受到了老爹一同钓鱼的邀请，老爹希望继承朋友的遗志，让玛丽亚能够在阳光下健康地成长，因此，他不希望布兰顿在外面同玛丽亚碰面，因为这只会给两人带来危险，不过，他准许布兰顿来自己的家中看望玛丽亚。而在这之前，布兰顿也从自己的上司威吉口中得知了米雷力创立的原因以及它的宗旨。

保护。保护自己的朋友，保护自己的家人，保护自己最重要的人，这就是米雷力。

几天后，米雷力举办的宴会开始了，而哈利则通过波布的情报得知了敌对组织企图进行袭击的消息。虽然李制服了一群杀手，但还是有人潜入了会场中，并将枪指向了老爹，千钧一发之际，替老爹挡下子弹的，是布兰顿·希特。

在逐渐消失的意识中，浮现于他眼前的，是玛丽亚和哈利的身影……

7. 5 YEARS LATER

那男人静静地开了枪
闪光又夺走了……一个灵魂
米雷力的布兰顿·希特
人称为"死神"的男人……



5年后。

在时光的流逝中，布兰顿和哈利也以令人惊异的速度不断提升着自己在组织中的地位。

在贝尔·沃肯的指导下，布兰顿成为了米雷力的首席杀手；而在李和波布的协助下，哈利更是依靠自己在经济方面的手腕被公认为是最有希望的"家族"候补。

而在此时，另一个组织则企图对哈利等人下手，以作为自己向米雷力开火的第一枪，而他们请来的，便是被称为"狂人"的杀手九头文治。不过，在经历了一番波折后，文治却折服于哈利的人格魅力以及布兰顿的实力而投身于米雷力，准确的说，是哈利的麾下，并成为了布兰顿的左右手。

"以后就请多关照了，大哥。"

8.FAMILY

永不背叛组织和"家族"
等待叛徒的是……
死
这就是铁律
这就是米雷力

在老爹举办的宴会中，他向组织公布了两个新的家族成员——哈利·麦克德威尔以及布兰顿·希特，而这也意味着两人必须遵守家族的铁律——永不背叛。

宴会上，贝尔·沃肯和同为家族成员的老友西德再度碰面了，而沃肯的女儿雪莉则似乎对哈利颇有好感。宴会后，西德住在了沃肯的家中，两人叙了一晚上的旧，但不知为何，沃肯总觉得老友的言语中透着一份悲凉，而在几天后，他便明白那究竟是为什么了……

西德的儿子安迪私自杀死了一个人，但那却是沃肯的客人。由于安迪的行为对于组织来说是

种耻辱的缘故，他必须以死来补偿这一切，那是米雷力的铁律，但西德却放走了自己的儿子，并做好了死亡的觉悟。

在黄昏的夕阳下，两位老友再度碰面了。最后的一次谈心后，沃肯向西德举起了枪，但最终还是无法下手，代替其扣下扳机的，是布兰顿·希特。

这就是，无奈的铁律……

9.DISPUTE

那个男人出现在布兰顿的面前……
那个男人挡在米雷力的面前……
那个男人是……布拉德·沃
呼唤腥风血雨的男人

布拉德·沃出狱了，而迎接他的，是黑帮组织“闪电”的干部卡农·巴鲁肯。卡农邀请布拉德参观了一次实验，在实验中，死去的狗在药物的作用下重生为了残暴的怪物。卡农打算以这种研究为武器向米雷力发起挑战，而研究的责任者便是之前被劫持来的时冈博士。



在察觉到闪电即将进行的举动后，米雷力派哈利和布兰顿前往处理该起事件，而布拉德也在布兰顿身上感受到了他期待依旧的那种战斗的气息。布拉德亲手杀死了23名部下，并将他们改造成了战斗兵器。而在另一边，卡农与另一个男子碰面了，他向身为自己弟弟的这个男子发出了合作的邀请。

男子的名字是——巴拉德巴德·李……

10.CONFLICT

布拉德·沃和卡农·巴鲁肯
会把这个城市变成战场
这种把一切都卷进去的想法
米雷力不允许
布兰顿·希特不允许

闪电的行动开始了。虽然米雷力的人数远远多于闪电，而且也进行了完备的防御，但组织的干部还是接二连三地被暗杀，而他们所掌管的各种设施也屡次遭到血洗，这让哈利怎样都想不通。直到九头文治与那种怪物进行过战斗后，哈利才明白闪电为何会有如此大的自信。

布拉德·沃将战火蔓延到了整个城市，而另一方面，得知了李的秘密的哈利则与他在夜中碰面了。

刀VS枪，友人间的战斗，再度开始。



11.HEAT

为什么我会在组织里？
为什么我会扣动扳机？
我在非人的生物面前喊叫
这就是米雷力
这就是“铁律”

布拉德和卡农失败了，因为他们没有想到，僵尸的生命界限只有一个星期而已。虽然将自己改造成了僵尸，但布拉德还是死在了布兰顿的枪下，而被哈利说服的李则亲手杀死了自己的亲生哥哥。

在历时一周的这场战争中，米雷力和闪电两方都付出了前所未有的惨痛代价。真正从中获益的，只有一个人而已。

趁乱将僵尸技术及时冈博士掌握于手中的——哈利·麦克德威尔。

12.KIND

花费三年得到的东西……
是希望……还是后悔？
但我们还是会继续前进
决不停步

三年后。

布兰顿所率领的True Grave已经成为了米雷力最强的两大暗杀集团之一，与贝尔·沃肯麾下的OVER KILLS并驾齐驱，他本人也被认为是米雷力力量的象征。而哈利则通过各种手段，将对米雷力有敌意的组织的80%都镇压了下来，与此同时，他也借助波布和李的力量在对家族中的机密进行调查。另外一件事就是，现在他与沃肯的女儿雪莉正在交往中，但沃肯一直对两人的关系持反对态度。

老爹打算让哈利和布兰顿进入会社高层，为此他征询了玛丽亚的意见，并透露出自己有意将他们当作自己继承人的打算。但令他大吃一惊的是，虽然自己一直以为完美地隐瞒了数年，但玛丽亚却早在四年前就知道了自己的身分，以及组织究竟是从事何种工作的。

“他认为双手沾满了鲜血的自己已无法给你带来幸福，但他却比任何人都希望能让你幸福，布兰顿就是这样的人……”

但听到老爹的这句话后，玛丽亚禁不住失声痛哭起来。

另一方，在哈利的命令下，时冈博士对僵尸技术的研究又有了新的突破，不同于以前的僵尸，如今的僵尸已经达到了半永久性活动的阶段。虽然哈利称进行僵尸的研究只是为了对敌对组织进行震慑，但在哈利那充满了野心的眼中，时冈却第一次明白了战栗为何意……



13.BETRAYAL

她渴望内心的宁静
她渴望幸福
但我没法对其回应
因为她要的东西
在路的另一边……

兰迪死了，死在了九头文治的枪下，而这一切的主使者，则是被他招入米雷力，并一手提拔起来的哈利·麦克德威尔。

他怀疑哈利企图背叛组织，但当他死后，背叛的污名却染在了他的身上。虽然也有另一个人觉察到了哈利的野心，但为了女儿的幸福，那个人已经无法对哈利出手了……

而另一方面，布兰顿也拒绝了玛丽亚的告白。

“这就是我的工作……杀手。”

抛下这句话后，布兰顿离开了房间，身后传来的，是少女的哭声。

他非常清楚，老爹对玛丽亚的感情，已不仅仅是父女之情，而能够给玛丽亚带来幸福的，只有老爹而已。正是因为此，他才会决定将自己对玛丽亚的爱深深隐藏在心底。

“向上爬吧，布兰顿，为了我的野心和自由。”

这是哈利的话语。

“大哥，请不要背叛。”

这是九头文治的话语。

“我不会背叛，绝不会背叛……”

这是布兰顿·希特的话语……

14.DIE

我们曾经是挚友
曾经一起欢笑，曾经是同伴
曾经发誓一起向上爬……
哈利·麦克德威尔
我要将你……

米雷力举办了两场规模盛大的婚礼。

婚礼的双方，一对是哈利·麦克德威尔与贝尔·沃肯的女儿雪莉；而另一对，则是组织的首领老爹与其养女玛丽亚。

在经过了半年多的时间后，玛丽亚怀孕了。当这个消息传到布兰顿的耳中时，他默默地低下了头，一语不发。

在得知老爹决定让出首领位置的消息后，几乎所有人都将目光聚焦到了哈利的身上，现在的哈利在组织中的地位已是如日中天。但令人震惊的是，最终被指定为继任者的，却是阿尔扎克·迪诺。

在回到工作地点后，哈利通过波布安装的窃听器听到了老爹和布兰顿的谈话，原来虽然老爹对自己的能力毫不怀疑，但却总是对自己怀有一种不安的感觉。

不过，真正让哈利血液凝固的，却是布兰顿说出的那句话语。

"哈利绝对不会背叛的。但是，我绝对不会



饶恕破坏组织、破坏'铁律'的人，不管他是谁。老爹这样子生活下去，我也会像老爹一样生活下去。我的工作就是……埋葬背叛组织的人。"

那时哈利才知道，原来并非一切，都像自己预料的那样发展……

三个月后，阿尔扎克因"重病"倒下了。当从哈利口中知道这个消息时，布兰顿一句话都没有说。他约哈利一同去为肯尼他们扫墓，但一时间内，哈利似乎忘记了这个名字的主人究竟是谁。在墓园中，布兰顿在那三个小土堆上默默放上了几块小石子。

从墓园回来的路上，两人经过了幼时一起生活过的孤儿院，并一同回忆起了那段在蓝天白云下追逐风的情景。当听到哈利要将孤儿院买下的话语后，布兰顿脸上今天第一次露出了笑容。

那是布兰顿·希特最后的笑容……

阳光与阴影为向米雷力大厦顶层升去的电梯设下了分界线，而两个男子则背对背站立在光与影两边，良久一言未发。

最终打破沉默的，是哈利。

"把老板干掉。"

仿如晴天霹雳一般，布兰顿将惊异的目光投向了哈利。

"那个老头的什么'调和'思想已经无法适应这个时代了。对一心往上爬的我们来说，他只是个障碍而已。而且，如果把首领干掉……"他将脸凑近了布兰顿，"玛丽亚也会成为你的人。"

回应他的，是布兰顿的重重一击，他愤怒地举枪对准了哈利，牙齿咬得格格作响。哈利叹了口气，无奈地垂下了头。但最终，枪还是从布兰顿的手中滑落到了地上。

布兰顿闭上了眼睛，直到听到哈利的低声呼唤后才将双目睁开。

而他看到的，是黑洞洞的枪口。

"布兰顿——！！！"

枪响了。一声、两声、三声……九声……

伴随着从上升的电梯处落下的无数闪闪发光的玻璃碎片，布兰顿的身体也在天地间不断坠落着。一直坠落……

最后映入他眼中的，是与幼时的那天毫无二致的蓝色天空，以及散发着淡淡光芒的云朵……

15.HARRY

布兰顿·希特死了
粗糙的空气弥漫入米雷力
这是……时代更替的窒息感吗？

布兰顿背叛了组织，动用了组织的资金，并将枪指向了哈利，而哈利则是执行铁律之人。

这便是被公开出来的说法。

没有人敢对这句话产生质疑，甚至连老爹都不能。在布兰顿的墓前，哈利轻描淡写地将事情的真相告诉了老爹，并以玛丽亚的生命威胁他不要多事，现在的他并不打算杀死老爹，因为年纪尚轻的他还需要老爹在名义上的支持。

此时的哈利已经控制了米雷力80%的势力，在实质上已经居于组织的顶点，而那些不满的干部也都被贝尔·沃肯镇压了下来，但他的心中，却没有一丝一毫的兴奋。

布兰顿被杀死的两个月后，哈利在去研究所的路上遇见了一个被店主赶出门的学徒，而这也令其想起了幼时发生在自己和布兰顿身上的那一幕。他走进了店中，面无表情地射杀了店主，但当看到那个学徒趴倒在尸体上痛哭时，哈利再也无法抑制住内心的情感，大声喊叫起来。

"是他背叛了！他居然比我更讨那个老头的喜欢！我被背叛了！当然没有理由会原谅他！所以才杀了他，我……亲手……布兰顿……"

那时的哈利，哭得就像个孩子一样……

与其同时，研究所发生了事故。暴走的僵尸杀死了一半以上的研究人员，而要等到50个小时后，它们才能停止行动，看到此种情况后，时冈博士终于下定决心为自己犯下的错赎罪，在研究所的仓库中，他重新唤醒了那个被称为死神的男子。

火焰中传来了枪声，随之而即的是僵尸接连不断的倒地声，手持双枪的死神在将僵尸全部消灭后，默默地与时冈博士消失在了烟雾中。

而在此时，老爹也经不住玛丽亚的一再质问，无奈地告诉了她事情的真相。

16.LETTER

老爹：
您在读这封信的时候
我已经不在人世了
但这是我的选择
我不后悔
决不后悔……

研究所化为了废墟，但僵尸技术的资料却全部保存了下来，拉克纳·库洛克则成为了新的研究员责人，而在他的命令下，实验的方向也从死人的再生转向了活人的改造领域。

时冈博士交给了老爹一封信，那是布兰顿在死前几天写下的话语。原来，他对于哈利在暗中所作的一切早就了如指掌，但他宁愿相信自己的朋友做的这一切都是为了组织，所以才没有向老爹报告。他希望相信哈利，但为了防备另一种情况发生，他找到了时冈博士，并服用了那种药物。如果之后米雷力、不，哈利向着错误的方向走去的话，时冈便会将其再度唤醒来阻止这一切。

当知道布兰顿的苦心后，老爹忍不住老泪纵横。他决定向时冈提供一切他想要的东西，但命令其不得再让布兰顿苏醒过来，因为布兰顿已经承受得太多了，他只指望那个男子能够静静沉睡下去。

玛丽亚来到了米雷力总部，准备暗杀哈利为布兰顿报仇，老爹及时阻止了她，并向她说出了布兰顿依然活着的事实。他将玛丽亚托付给了管家，自己一人来到了哈利面前，但是，他暗杀哈利的行动却失败了。哈利对老爹百般嘲讽，但当从老爹口中得知布兰顿早就知道了一切的事实后，他的自制力在一瞬间崩溃了。

"不准你叫那个名字！都是因为你，我才失去了他！你，是你夺走了他！要是没有你，我早就出人头地了！他……他也不会……！"

哈利向着已倒在血泊中的老爹不断扣动着扳机，而他也将这份痛苦迁怒到了所有与其有关的事物上，他想要毁灭属于老爹的一切，包括……玛丽亚……

在隐藏于仓库内的卡车中，布兰顿静静地沉睡着，不，这个名字已经对他不合适了，他是从坟墓中爬出来的男人——Beyond · The · Grave……

17.MIKA

13年……
足以改变一个人的内心的漫长岁月
但是有一个男子停止了岁月的流逝
没有变化，什么都没变……
男子只是继续沉睡着……

在老爹死后的13年中，米雷力在哈利的领导下完全改变了。凭借已投入实战的僵尸技术，哈利以恐怖支配着这个都市，并将僵尸输出到全世界的战场中，而米雷力也从中得到了富可敌国的财富。

库洛克现在进行的是超越僵尸化的超人化的研究，而波布和李已成功地凭借这种技术成为了超人，并与贝尔·沃肯以及九头文治并称为米雷力的四大天王。

当探听到玛丽亚的住所后，哈利派人前往追杀玛丽亚及其女儿浅葱美加，那时美加才第一次知道关于自己的父亲以及米雷力的事情。

玛丽亚最终死在了杀手的枪下，不过美加却在管家的帮助下成功逃离。

"去找布兰顿·希特吧，他一定会保护你的。"

遵照母亲的遗言，美加来到了这个都市，但同时也遭到了僵尸的袭击，而在此时，那个男子在时隔13年后又一次缓缓睁开了眼睛……



18.GRAVE

从黑暗中觉醒的男人
沉浸在混沌的记忆中非常痛苦
但是，男人的信念不会动摇
男人名为……Beyond · The · Grave

同第一集。

19.SUPERIOR

男人和挚友再会
但是两者之间有了深深的伤痕
生死两分
没有交叉点了……

美加从情报屋的斯老特口中得知了米雷力、哈利、僵尸，以及布兰顿之前的一切，而布兰顿（葛雷夫）的记忆也在一点点地恢复中。

在那天夜里，葛雷夫来到了米雷力举办宴会的别墅，不过这却只是哈利为了引诱他而布下的陷阱而已，出现在其面前的，是哈利以及"四大天王"的身影。

哈利等人离开了别墅，留下的，只有想验证自己超人化后实力的波布。但最终，他还是死在了葛雷夫的枪下。

天近黎明，望着从远方赶来的美加，葛雷夫确认了自己生存的意义——守护美加，以及，米雷力……



20.BROTHER

"大哥"
这个令人怀念的称呼……
是战斗的诱饵，是空虚的咆哮
但是他们不会回头……
为了各自的信念

波布的死因被公布为脑血栓。被"叛徒"杀死这样的事情，绝不能对外界公开。

哈利从布兰顿的复活这件事中作出了时冈博士依然在生的推测，而米雷力也开始布下天罗地网搜寻葛雷夫的踪影。

葛雷夫带着美加来到了玛丽亚之前的住所，在他的脑中，关于玛丽亚的回忆开始渐渐苏醒了，而在此时，九头文治出现在了他的面前。

在经历了一番苦战后，葛雷夫将文治击倒在地，他一面不断喊叫着文治的名字，一边对其进行着痛打。而在其脑中，也不断地在同时回放着之前与文治发生的种种事情。

"大哥，请不要背叛。"

纷纷扬扬的雪花降下了，文治一动不动地倒在地上，已经失去了知觉。美加拼命地抱住葛雷夫，哭着阻止了他的行动，而在那时，男子的喃喃低语传入了她的耳中。

"我是……绝对不会背叛的……"

21.DUTY

起跑的时候，与恩人重逢
那是……家族……
结局是……惨剧和悲鸣
悲伤摇撼着整个城镇……

文治失踪了。而由于波布的死，米雷力也失去了最强有力的情报网支援，搜查工作一时间内毫无进展。

葛雷夫将美加托付给了刚进入米雷力时工作的小事务所的上司和同伴——威吉和凯利后，孤身一人前往米雷力的总部，但在他走后没多久，超人化的巴拉巴拉德·李便来到了这里，并强行带走了美加。当葛雷夫赶回时，看到的只是被切成碎片的朋友的残骸，以及用血写在墙上的"米雷力"的字样。

在被血染红的小屋中，葛雷夫发出了撕心裂肺的惨叫……

而在都市的另一边，文治为了将自己超人化，找到了库洛克博士。

22.REMORSE

身为"僵尸"的男人
身为"强化超人"的男人
两个非人的怪物怀着只有人才有的激情战斗
那是，破坏者们的黄昏……

为了替挚友波布复仇，李将美加作为人质，在地下铁的车站处与葛雷夫展开了决斗。最终，时冈博士刚刚研制出来的对超人化专用弹发挥了作用，巴拉巴拉德·李在清晨的风中化为了粉尘，但时冈却在这场战斗中失去了生命。

而葛雷夫的生命周期，也只剩下了10天而已……

23.DAUGHTER

为了珍爱的东西
两人看到了爱
为了曾经爱过的女人的女儿
为了心爱的女儿
这才是他们的"米雷力"……

时冈被埋葬在了肯尼他们长眠的小丘的墓地上。玛丽亚，老爹、特里奥卡管家……坟墓一天天地多了起来。



美加向葛雷夫说出了"不要再执著于报仇"的请求，但葛雷夫转过了身去，没有对其进行回答。

四大天王中已经失去了三个人，而米雷力中弹劾哈利的呼声也越来越高。在米雷力高层会议中，哈利无情地杀死了所有对其有异议的人，而贝尔·沃肯在同女儿及女婿吃完最后一顿晚餐后，默默地来到了葛雷夫藏身的地方，并解散了他一手创立的"OVER KILLS"。

为了能与葛雷夫一战，沃肯也进行了超人

化，不过，他的结局和其他的几人也没有任何分别。

“布兰顿，拜托了……”

沃肯闭上了眼睛，而最后出现在其回忆中的，是女儿雪莉的身影。幼时的雪莉、和哈利约会时的雪莉，婚礼上的雪莉……

“雪莉……雪莉……”

枪响了……

24.LAST BHULLET

就像往玻璃杯里倒酒一样
男人们……
往弹匣里加满了子弹
代替干杯的是枪声
代替拥抱的……是子弹

米雷力的僵尸研究所被葛雷夫完全破坏了，这也是时冈博士最后的心愿。

部下已经举起了叛旗，而失去了左右手及忠诚士兵的哈利此时已无计可施，一代枭雄只得在沃肯属下的原 OVER KILLS 成员保护下希望将妻子雪莉转移到安全的场所，但在终点处迎接他的，却是暗杀者的袭击。

雪莉替自己心爱的男人挡下了致命的一击，含笑在哈利怀中停止了呼吸，在时隔十三年后，哈利又一次留下了眼泪，他抱着妻子的尸体，痛哭流涕。

破坏了研究所后，葛雷夫的下一个目的地便是米雷力的总部，而在此时，美加也惊异地得知了葛雷夫身体已失去了再生机能的消息。她拼命地抱住了葛雷夫，想要阻止他的行动，并对其作出了告白。但是，对于葛雷夫来说，那是他必须完成的使命。

“你要好好活下去，今天、明天、以后……直到永远……”

将美加击昏后，葛雷夫来到了米雷力总部，而在那里等待着他的，则是超人化的九头文治。

“差不多……该是结束的时候了……”

对峙、拔枪。

电梯门在最上层打开了，葛雷夫走进了哈利的办公室中，而在那里，他看到了一直放置在这里的那张照片——自己、哈利、肯尼、内森、乔休斯……那是他们最美好的一段时期……

葛雷夫的左臂碎裂于地。

而在米雷力大楼下，九头文治在自己心爱的小猫的呼唤声中停止了呼吸……

25.THEN

失势的男人……
没有未来的男人……
能回忆起来的，只有那时的话语
曾经的誓言
而为了那个誓言，两者再度邂逅了……

在米雷力新研制出的对僵尸专用子弹的威力下，最后一批僵尸也被全部消灭。哈利驾车向那条熟悉的废街驶去，但为了躲避突然出现的小猫而令车撞到了墙上。

在逐渐远去的意识中，过去发生在这条街上的种种光景一幕幕地浮现在其眼前。

而在另一边，身体机能已接近崩溃的葛雷夫也回忆起了那段时光。

那是真正的——黄金时代……

“布兰顿·希特……”

“哈利·麦克德威尔……”

清晨的第一缕阳光令哈利睁开了眼睛，透过已破裂的车窗，他所看到的，是怀念的挚友的身影。

哈利打开车门，默默走到离布兰顿十几步远的地方，而迎接他的，是布兰顿指向他的枪口。哈利一动不动，在持续了数秒钟后，布兰顿缓缓扣下了扳机。

子弹，没有射出来。

哈利笑了，就如同青年时一样放声大笑，而同样的笑声，也自布兰顿口中传出。

在经历了漫长的岁月后再度邂逅的两位男子，他们的笑声回荡在黎明的街道中。

26.破坏者们的黄昏

做错了吗？
我们错了吗？
有太多地方不对头
就算这样……
还是……

在已经荒废的乔休斯的小酒吧内，势不两立的两人面对面地坐了下来。而在交谈的最后，哈利平静地拿出了两把枪。

黑色的，是那时电梯中布兰顿指向哈利的枪。

白色的，是那时电梯中哈利向布兰顿射击的枪。

两人再度互相将枪口对准了对方，但枪声后传来的惨叫，却是来自于门外米雷力派来除掉哈利的人。

乔休斯的酒吧已经成为了由子弹交织成的暴风雨的中心点，而在这枪林弹雨中，布兰顿一直以自己的身体为盾牌挡在哈利的面前，但即使如此，哈利的白西服依然被鲜血染成了红色。

酒吧在手榴弹的威力下轰然倒塌，哈利身中数枪倒在了血泊中，而布兰顿，也被对僵尸专用弹击中而动弹不得。

在美加的努力下，米雷力的新BOSS终于下达了停止攻击的指令，但那已经为时已晚了。

哈利挣扎着爬到了布兰顿的身边，希望他能够结束自己的生命。但面对这个杀死了自己无数朋友，以及玛丽亚的男子，布兰顿却轻轻地摇了摇头。

“是我……做错了。没有选‘米雷力’，而选



择了‘哈利’。但是，我一点也不后悔。要我对你开枪，我做不到……我无论如何还是无法对哈利·麦克德威尔开枪……”

当听到这句话后，泪水在那瞬间自哈利的眼中夺眶而出。

“对不起，布兰顿！对不起……”

这是哈利第一次呜咽着说出谢罪的话语。

“回想起以前那段日子……回到那个无比自由的岁月……”

“回家吧，哈里·麦克德威尔……”

“好的，布兰顿·希特……”

黑色与白色的枪在阳光下缓缓举起。

而这，也是黑衣与白衣的男子最后一次彼此呼唤出对方的名字。

乘米雷力的车赶来后，美加流着泪拼命地向着废墟的方向跑去。而当赶到那处空地时，美加停住了脚步，呆呆地站在了那里。

“‘家族’……我们是……一个‘家族’的吧。今后也……绝对是……”

泪水自美加的脸颊悄然滑落，而出现于她脸上的，是苦涩的笑容。

“欢迎你回来……”

(The End)



文 天之业云

斑斓之书 寻找失落的宝藏·后篇

“哎，起床了，起床了，那个戴着绿色压发帽的家伙，你怎么把剑和盾拿到床上去了？那个酒糟鼻的胖子，你的口水已经把半个枕头弄湿了，一定是在做什么发财梦吧。”

“今天，今天我们要进行新的寻宝旅程了，还是导游我继续带队，上次的旅行大家收获不少吧。”

“什么呀，导游只是带我们看了些破土堆烂树木什么的，哪有什么财宝的影子，赚了我们的旅费不说，还白白害我们YY了半天。”

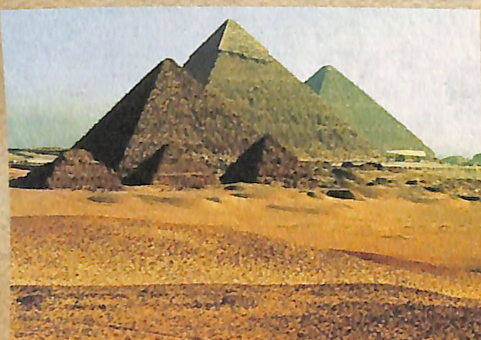
“你们知道些什么啊，宝藏那么容易找到还叫宝藏吗？再说，你没看见好多人偷偷地溜走了吗？八成他们是找到宝藏了。”

“天哪，天知道他们现在是躺在恶龙的肚子还是在鳄鱼的肚子里了！”

“好了好了，这次导游我找到更大的宝藏去寻宝，大家发财的机会是大大的有，我们还是继续上路吧，不跟着来你会后悔的哦。喂，那个叫克×德的，怎么快出发了还在用摩丝拉发型。”

“大家都准备好了吧，那出发，前进，向着新的宝藏，进发吧！”

帝王谷中的学者与窃贼

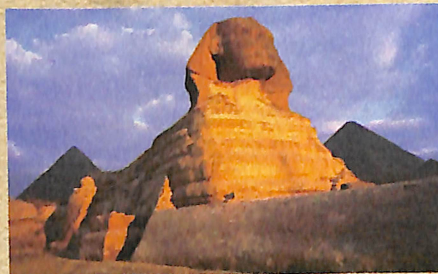


经过长途的跋涉，我们终于来到了传说中的沙漠珍珠——路特·高因，哦不——是埃及。在这里，滚烫而耀眼的太阳一如既往地烘烤着悠久的黄沙，永恒的光芒照耀着古代世界七大奇迹中仅存的一个，碧蓝的尼罗河如一条蜿蜒的缎带精美地缠绣在其中，周期性的汛期哺育出了世界上最古老的文明，城市里礼拜寺的尖塔林立，狭窄的街道上熙熙攘攘，语音杂沓，矗立在远处荒漠中的巨大、枯寂而冰冷的石头建筑凭借自己四千年的荣华蔑视着自己子孙的无知。（注：“四千年的历史在蔑视你们！”典出拿破仑远征埃及时面对玛穆鲁克军队时的心理攻术，但当时尚缺乏有效的时间计算方法来正确估算埃及历史的纪年，四千年之说，其实并不准确，这里如此说只是表达对这位埃及学先驱的尊敬之情而已。）

就像很多西方人对中国的了解尚且停留在我们留着长长辫子的清朝，我们所认识的埃及其实也并非如今真实的埃及，而是遥远的古代埃及。悠久而灿烂的古埃及文明掩盖了其后世子孙的碌碌无为，又因为在公元525年的突然断流而显得神秘莫测，或许我们应该据此而庆幸我们是四大文明中惟一保存着不间断的发展史的一支。

好奇的古希腊人很早就开始注意自己这个古老的邻居，他们的文明早在襁褓之中的时候就受到古埃及文明的影响，许多世纪的关注又使其充满对这个壮丽而神秘文明的憧憬。约公元前425年，古希腊旅行家和历史学家希罗多德参观了金字塔，并把令人难忘的事实、神话和幻想揉为一体编成一本书，解释了建造金字塔的过程和原因。这是现今所保存的最早关于古埃及的专著，虽然希罗多德留下的资料非常珍贵，但是作为一名旅行者，很多的描述仅仅是触及到问题的表面而已。而关于古埃及历史真正的梳理，则是在公元前300年左右进行的，此时亚历山大大帝去世不久，约当希腊人建立的托勒密王朝的第一、二代国王在位时期。托勒密诸王对埃及文化的独创性也大为惊奇，下令就政治、宗教和社会生活各个方面编写一部法老埃及史。一位名叫曼内索的埃及祭司受命主持撰写，他用希腊文写下了一本名叫《埃及史册》的埃及历史书，遗憾的是，这部著作因亚历山大图书馆被焚而不幸失传，惟有为别的书所引用的部分段落保存了下来，从而使埃及的历史保存了一个可信的轮廓。书中曼内索划分了埃及历史的年代，以及把他所知道的所有法老分为三十朝。由于年代问题缺乏详细的资料、有效的手段、因此和真实历史有些出入，但他对埃及历史朝代的划分却一直沿用至今，在埃及学尚未获得进展的早期，曼内索编写的法老人名表是学者们惟一可以作为根据的资料。埃及的年代问题，一直到19世纪还有学者在进行喋喋不休地争论，最后惟有求助于数学和天文学家，参考关于天象的古代文献，最后才得出确切的年份。至此，人们才算逐渐弄清了埃及历史的本来面目，当然，这也要归功于如商博良、比特里、卡特等优秀埃及史学者们的卓越贡献。

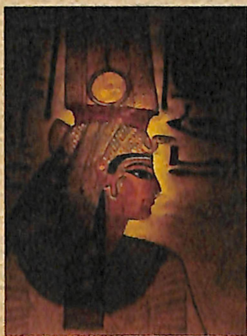
现代埃及学沿用曼内索的做法，将公元前2900年左右建立在尼罗河三角洲的北方王国和建立在曼菲斯的南方王国结成最初的政治联盟作为埃及历史的开始之时，这个就是埃及的第一王朝。之后，古埃及经历了文化开始成型和飞速发展的古王国时期（公元前2270～2100年，第一朝到第六朝），大多数金字塔都在这个时期修建，如此大规模的集体劳动把埃及从一个村庄散落的国家转变为高度集中的民族；走向封建社会，统治者有名无实的第一过渡时期（公元前2270～公元前2100年，第七～第十朝）；再次统一和文化繁荣的发展时期中间王国（公元前2100～公元前1700年，第十一～第十三朝）；由外部入侵的闪米特人的一支海克索人所统治的第二过渡时期（公元前1700～公元前1555年，第十四～第十七王朝）；政治上强盛、法老“专治独裁”的新王国时期（公元前1555～公元前1090年，第十八～第二十朝），其中第十九朝是埃及政治上的极盛时期。拉美西斯二世（后称拉美西斯大帝）在位66年期间修建了无数壮丽雄伟的建筑；局势混乱、权力更迭的第三过渡时期（公元前1090～公元前721，第二十一～第二十四朝）；后期（公元前713～公元前525年）埃及在第二十五朝内被埃撒尔哈顿领导下的亚述人征服，虽然在第二十六朝时期再度得到统一，但第二十六朝末代国王普撒美提克三世在培路西厄姆战斗中败于波斯王坎比西斯，随之埃及沦为波斯的一个省，埃及真正的历史和文化的生命力到公元前525年就结束了；从亚历山大大帝征服埃及和创建亚历山大市开始的希腊～罗马统治时期（公元前332～公元638年）为气势宏大、辉煌壮观的古埃及文明划上一个休止符，从此埃及一步一步地沦为罗马的领地，在罗马帝国的长期掠夺下变得日益贫困。随着公元390年，信奉基督教的罗马帝国皇帝狄奥多西一世颁布的一纸关于关闭帝国境内的所有异教神庙的法令，这条在法老的大地上奔流了三千余年的文明长河突然断流，在茫茫黄沙中消失得无影无踪，众多的金字塔和神庙被无情地遗弃在这干涸的文明河床上。更为严重的后果是，作为祭祀时专用的语言和文字——象形文字，在公元391年以后随着这些祭司如鸟兽散，一批接一批地不再为人所识。于是无论是刻在石碑上的文字，或



者保存在图书馆里纸莎草纸上的作品，埃及再也没有一个人能够辨认。灿烂的古埃及文明终于沉寂了，曼内索用希腊文撰写的那30卷的《埃及史》早在凯撒攻陷亚历山大城的公元前47年，就已经被焚毁在亚历山大城图书馆的雄雄烈火之中，与之一起陪葬的是70万余卷的大量与法老时代埃及有关的藏书。以后的人们最多只能从希罗多德和别人引用曼内索的希腊文文献中了解到一点零星。而随着欧洲走入中世纪，思想开始为基督教教廷所束缚，对于异教徒文化的排斥使得普通民众从此很难再接触到埃及文化的奇特与迷人之处，只有一些早期基督教会的神父，为了证明《旧约》的真实性，才会常常在自己的作品中引用曼内索的作品片段，这位埃及祭司的作品片段，只有通过这种办法才少量的得以留传后世。而到公元450年左右，埃及的历史开始成为只有少数的学者才会关心的话题，这样的情形一直保持到文艺复兴以后的很长一段时间，为拿破仑对于埃及的远征所打破。



拿破仑自少年时代起就相当崇拜亚历山大大帝，在这位来自科西嘉岛的英雄于1797年结束法意战争之后，28岁的他开始力图重现亚历山大时代的辉煌。当时拿破仑出征埃及主要是基于以下两个打算，其一是希望能对埃及这块英国的维系欧洲力量均衡的主要属地给予致命的打击，从而可以按计划入侵英国，而另一方面，拿破仑渴望权利，不过当时的他很清楚自己还没有足够的实力取代执行内阁掌握政权，而出兵埃及，很可能会给他带来更高的声望。1798年5月19日，拿破仑率领328艘战船、38000人的军队从土伦出海，军队的规模，和当年亚历山大东征时几乎不相上下。当然，我们现在都知道结果，从军事上讲，拿破仑的这次远征是错误的，最后他擅离职守，非法潜回法国，但不可否认的是他这次远征却在长远的意义上促进了埃及在政治上的觉醒。而且，这位军事上的天才竟然也拥有极高的人文素养，年青时期的拿破仑拥有极高的求知欲，军营单调的生活又促使他把所有热情与精力放在阅读上，他热爱自然历史，世界历史和地理，从不浪费光阴，兢兢业业学习研读各种书籍，从大帝国历史，如希腊、罗马和拜占庭，到伟大征服者的历史，如亚历山大大帝或汉尼拔……所以他的这次远征对欧洲重新认识埃及有着巨大的意义，随着这次远征开始了近代考察埃及古代史的活动，并且一直继续到今天。当时拿破仑随军带了175名"有学问的文职人员"。这支知识分子队伍不仅带来了将近所有能在法国买得到的关于埃及的书籍，而且，在远征埃及的这短短一年时间里，拿破仑在开罗就建立了埃及学院。这些学者们的辛勤劳动为这个学院带来了大量的写生、素描、札记、石膏模型、各类备忘录、动物、植物、矿物标本等极为宝贵的资料，其中还包括一块磨光的黑色玄武岩石碑，上面镌有3种不同形式的文字，这块沉重的石板就是后来解决许多埃及之谜的钥匙——著名的罗赛塔碑。（虽然这些珍贵的法老文物在1801年9月，法国人在亚历山大市向英国人投降时被移交给了英国人，最后被存在大英博物馆里，但这批文物已经逐件留下真实的抄本和图片，这些材料足够巴黎的一代学者研究了，所以在后来对于埃及历史的研究上，法国人反而先行一步并且遥遥领先。）



在拿破仑的随军文职人员中，有一个人对于后世埃及学的贡献最为突出，这位非凡的学者名叫维万·德农，当时是绝美的约瑟芬（拿破仑一世之妻，法国皇后）推荐来担任绘制说明图的，他用他的画笔向整个西方世界展示了一个栩栩如生的埃及。德农在军中隶属德赛将军的部队，不仅受到将军的厚遇，而且在队伍中也深得人心。每天黎明他就走出帐篷作画，无论行军、宿营都坚持绘画不止，饿了就简单地吃些东西，身边也一直放着素描本。他所留下的无数画稿是一批极为丰富的收获，为西方世界精确而形象地再现了埃及的风貌，也为对古埃及的考古提供了极为宝贵的资料，第一本关于埃及考古的名著《埃及记述》就是根据这些画稿写出的一部系统化的科学著作。《埃及记述》由弗朗索瓦·若玛修订，是根据远征学者集体的收获，特别是德农的大量画稿写成的。这本书的出版是考古学界的一件大事，埃及古文化过去只有少数旅行家有所了解，尽管不是完全看不见，其神秘和渺茫并不亚于特洛伊。这本著作却空前地把埃及古文化摆在现代读者的面前。《埃及行记》从1809年到1813年陆续出版，共24册，其中包括逾3000张绘画。这部巨著的目的，是详细介绍埃及的古代遗迹、动物、植物、风景、各种行业和日用品，使人们得以从各个层面认识埃及。由于当时的图版印刷在效率上远远低于现代轮转印刷机，而且书册装订精美，所以售价相当昂贵，颇有几分现今限定版的味道，当时只有富人才买得起这部书，到手以后就当做知识的宝库珍藏起来。古埃及灿烂的文明，终于在一千多年之后，向欧洲再一次展现了自己非凡而神秘的魅力。



就在拿破仑的随军学者们正在埃及做着艰辛的资料搜集工作的时候，一名生活在法国菲济克小镇的十岁左右的少年开始崭露出他的语言天赋，而他，就是在二十年后因为译出了失落久远的古埃及象形文字，解开了这个千古之谜，从而极大地推动了埃及学的发展而被尊称为"埃及学之父"的法国人让·弗郎索瓦·商博良。据说，商博良长得非常像东方人，他的眼角膜是黄色的，这是东方人普遍具有的特点，在西欧极为罕见，脸形也有许多东方人的特点，在他破译象形文字之后，无论走到哪里，都被人叫做"埃及人"。和大多数天才一样，商博良小时候在学校里功课并不好，学校的教育是面对大多数普通人的，而并非是为那些罕见的天才们开设的，但所幸他的哥哥是一个很有才华的语言学家，同时喜欢考古学，所以就在1801年把他带到格兰诺勒尔去，亲自教育他。11岁的弗朗索瓦很快在学习拉丁文和希腊文上表现了罕见的天资，13岁开始学习阿拉伯语、叙利亚语、迦勒底语和科普特语，他甚至涉猎中国古文，为的是考察中国古文和埃及古文之间有无联系。对于埃及文化的向往，可能在他很小的时候就开始了，在他7岁的时候，他的哥哥曾经满怀希望地去准备随拿破仑远征军赴埃及考察，但最终没有去成，而11岁的时候开始与大数学家巴普蒂斯特·傅立叶的交往，使他能方便地接触到古埃及纸草的碎片和石片上的象形文字，更加深了他破译这个古老密码的决心。他一生的活动不知道是有意还是无意，不论他学什么还是做什么，也不论他有哪些不期然的机遇，都总是或多或少同埃及文化有关。

1807年，17岁的商博良开始着手象形文字的翻译工作，这时候的他已经学好了科普特语，并且根据手头拥有的资料编成了埃及法老王朝的第一部历史年表。科普特语是惟一的同古埃及语关系较近的语言，由象形文字转化的僧侣体（书写体）发展而来，直到17世纪埃及北部还流行科普特语，可以说这是世间仅存的和象形文字有关的语言体系了。而拿破仑的埃及远征所带回来的那块罗赛塔碑的拓本又成为了破解古埃及象形文字的钥匙，罗赛塔碑通体黑色，碑上分别用象形文字、阿拉伯草书、希腊文刻有三段铭文，据学者们的大胆假设，这是同一篇文献的三种文字版本，这块石碑后来就成为了商博良破解象形文字的主要依据。1822年9月27日，商博良向"法国碑文与纯文学学院"提交了研究论文，并宣布了对埃及象形文字的破译成功。古埃及文化的神秘面纱在一代又一代学者的努力下，终于被揭开了小小的一角。

"等一下，导游你不是带我们来寻宝的么，怎么在我们面前摆起学究，讲起历史来了，大家上去将他轰杀至渣啊！"

"慢！假如你们知道现在一张保存完好的古埃及纸莎草纸或一个雪花



石膏瓶的拍卖价格可能远远大于同等重量的黄金话，你们可能就不会这么想了吧"。

"那还那么多废话干嘛，快带我们去寻宝！"

"好好好，不用把刀架我脖子上么，当年偶在帝王谷里遇上的盗墓贼也没有那么凶狠。"

埃及的文物一直在欧洲是相当珍贵的，究其原因就是古埃及文化和欧洲文化的这种若即若离的关系和这些学者们几个世纪的努力所带来的西方世界对神秘的古埃及的无限憧憬。当然，对于不同的寻宝者来说，宝藏的定义可能会很不相同，但是不管是对贪婪的盗墓贼还是严谨的学者或是虔诚的僧侣来说，古埃及留下的庞大遗产一直保持着强大的吸引力。

虽然如今的埃及学还是有许多难解之谜，但我们从诸多学者的努力中，我们可以了解到古埃及文化的大致面貌。这也许是对早逝的古埃及文化的一种嘲讽，古埃及的文化本身是建立在对死的崇拜上面的，如今所获得的大部分古埃及文化的资料也主要是来源于埃及人的坟墓，死亡在他们的日常生活中占有至关重要的地位，甚至埃及文化的标志金字塔和木乃伊其实际用途也是为死亡服务的。在古埃及的宗教信仰中，人死亡以后，灵魂是永存的，相对于永恒的死亡，生者的时光仅仅是短短的一瞬，所以对于死后的经营远比在生的时候要重要得多，这种灵魂永存的世界观的直接表现就是为了肉身的不朽而制作的木乃伊和为了死后生活的安全和舒适而在坟墓上投入的巨大精力。古埃及人在自己坟墓上投入的巨大精力是有史以来任何一个民族都无法与之相比的，从许多金字塔或帝王谷中的陵寝豪华程度我们不难想象当年在营造这些建筑时候的花费，而且，所有的埃及帝王在下葬的时候都是极尽奢华，虽然这一点在古埃及历史中一直长盛不衰的盗墓行径下并没有留下多少佐证，但是坟墓中极尽奢华的宫室，以及后来发掘的少数没有被盗的帝王陵寝中还是向我们证明了这一点——特别是1922年左右卡特发掘的图坦卡蒙的陵墓，一位埃及历史上不起眼的小国王的坟墓尚且如此，那诸如亚历山大、拉美西斯一世、西蒂一世这样的雄主墓葬就更难以想象了。

我们所熟知的埃及标志金字塔其实主要是兴盛于第四王朝，建造宏伟建筑所造成的社会凝聚力使得埃及很快地向中央集权制方向发展。金字塔虽然宏伟，但是在迅速崛起的盗墓业面前，逐渐无法实现其初衷。宏伟的金字塔实在过于招摇，成为盗墓贼经常光顾的对象，以至在19世纪开始的对埃及的考察中，从来就没有发现过一座没有被盗过的金字塔，盗墓贼劫掠完所有的陪葬不说，还经常把死者的木乃伊弄得七零八落、遍地都是，在古埃及人看来，这是对死者万劫不复的玷污，所以发展到托特米斯一世（公元前1545～1515年）时期，才不得不去思考别的出路。



托特米斯一世给埃及带来了巨大的变化，帝王谷的建筑活动由他这一代开始，他把自己的陵墓同殡葬礼堂分开，埃及国王中这是没有先例的。按照遗命，他的遗体没有安放在豪华而醒目的金字塔中，而是藏在峭壁上凿出的洞室里。这在现代人们听来也许无足轻重，但在当时做出这样的决定，实际上就是同延续了1700年的传统宣告决裂。不过很明显，这样做是经过了激烈的思想斗争，因为从埃及宗教的角度，这样做是极为不利的。在古埃及的宗教中，死者的灵魂包括可以自由飘荡的部分"巴"和死者的护身魂"卡"两部分，其中"卡"尤为重要，他的作用是为死者在上界的存在提供源源不断的精力，这种精力则是通过在死者的殡葬礼堂里源源不断的祭祀才能获得的，而且"卡"是不离开遗体左右的。而托特米斯将自己的遗体和礼堂远远的分开显然是违反了这一传统，但是这也是面对猖獗的盗墓活动的一种不得不进行的妥协。于是，帝王谷的建筑活动也拉开了序幕。

帝王谷指毕班·埃尔穆鲁克的帝王陵墓群，它坐落在尼罗河西岸，与卢克索和卡纳克隔河相望，这里有新帝国时期建筑的巨大柱廊和寺庙。河谷附近的广大地区如今已是一片沙漠，过去却是古代底比斯城外的雄伟墓葬群。新帝国时期，就在尼罗河西岸的这些峭壁上开凿墓室，用来安放显贵的遗体，多年的积累使许多位国王沉睡于此，一条长长的隧道通往这些显赫者们的墓室，后来希腊人看到时觉得这很像牧童吹的长笛，所以把这种岩穴陵墓叫做"笛穴"。但实际上，就今天的眼光来看，这些法老们在保护自己肉身上所做的努力还是没有成功，整个帝王谷中能够成功的幸免被盗的墓地也实在是寥寥无几。

帝王谷从来就是故事的发源地，曾几何时这块密集地埋藏着财宝和文化的悬崖成为了虔诚的学者、盗墓的窃贼、堕落的僧侣、受贿的官吏、腐朽的法官表演历史活剧的舞台。图坦卡蒙的陵墓发掘者，著名的埃及学家和考古学家卡特曾经写道："帝王谷一定经历过许多光怪陆离的场景，看到过多少人拼死拼活地从事冒险活动。可以想象这些人如何事先连日策划，如何深夜上山壁秘密集会，如何对陵园守卫行贿或用药麻醉，接着又如何在夜间挖掘地道，如何从小洞爬进墓室，如何借着摇曳的灯火手忙脚乱地搜寻所有拿得动的珍宝，趁黎明时刻把赃物运回家去。人们不仅可以想象这些情景，而且可以理解这一切都是必然会发生的事情。国王安葬自己的干尸时极尽奢侈之能事，以为非如此不足以显示其身分，其实恰恰埋下了干尸遭受破坏的祸根。这种诱惑力太大了，那笔财富的数量超过任何贪婪的梦想，谁有办法拿到手就归谁支配，所以它们迟早是要落入盗墓者的手中。"



帝王谷中巨大财富，在学者与窃贼这两类有着不同价值观的人看来，有着完全不同的定义，所以对待寻宝这个问题上面，他们的态度是截然不同的。对于学者这个层面来说，20世纪初的卡特对图坦卡蒙王陵的发掘是最具有代表性的。

埃及学发展到20世纪初，已经有了不小的积累，很多发掘的方法正在逐渐变得科学化和正规化，特别是之前法国学者奥古斯特·马利耶特的贡献，埃及的考古发掘已经从一种散漫的、盲目的、猎奇的、带有利益色彩的私人活动逐渐转化为一种严谨的、客观的、不带功利性的科学研究，卡特正是这种有着科学气质的学者，在他手里埃及的考古工作走向了成功的顶峰。从1906年开始，霍华德·卡特在卡纳冯勋爵的资助下开始埃及的考古工作，他们的工作一直到1917年秋才有了一丝进展，很多迹象表明，他们选定挖掘的帝王谷中位于拉美西斯二世墓、梅美卜塔赫墓和拉美西斯六世墓三点之间的三角地带，很有可能是图坦卡蒙的陵寝。随着1922年以后挖掘活动的不断深入，这一点逐渐被证实。图坦卡蒙王陵的成功发掘，很快就震惊了全世界，世界各地都有许多人表示愿意提供慷慨的帮助。卡特在挖掘过程中，表现出一种严谨的学者气质，他不惜花大量的时间来保存墓室的封截和收拾地上散乱的珠子，在此之前，对于埃及古墓的挖掘带有很明显的破坏色彩，意大利学者贝尔佐尼在遇到密封的古墓需要开封的时候，经常不顾一切地把封顶打个粉碎，卡特在这一点上已经是大大地进步了。图坦卡蒙王陵最后的挖掘结果表明，虽然这座古墓仍然免不了给盗墓贼光顾过，并且不止一次，但所幸被盗的文物极少，是保存最为完好的埃及古墓，我们可以由此想象当年埃及墓葬的奢华，以下是挖掘过程中最为激动人心的部分。

他只望见一片闪光的墙壁，此外什么也看不到。他转动着电筒四处照耀，还是看不到头。显然，这堵墙挡住了门内房间的通路。这是一堵黄金

铸的墙壁……



……卡特小心地快速取掉石块，不一会儿旁边的人也看到一片金光。后来他写道：随着封石一块块去掉，“我们几个操作的人几乎感觉到了后面的观众心在剧烈地跳动。”卡特、梅斯和卡仑德同时看出这堵墙究竟是什么。呈现在他们眼前的，就是葬室的人口，那墙壁实际上是一座异常庞大而豪华的神龛外壁……

……金碧辉煌的葬室使他们瞠目结舌了。多次测量以后，确定神龛的尺寸长为17英尺，宽11英尺，高9英尺。龛体全部用黄金覆盖，四面镶着鲜艳的蓝釉饰板，上面的图案是各种宗教象征图形，旨在保护死者……

……棺椁出乎寻常的沉重，第三层棺材长6英尺1.75英寸，厚0.15至0.21英寸，整个是纯金造成的。仅这一口棺材就所费不赀了……

然而这只不过是一位十八岁就早逝的法老陵寝，他的葬仪豪华已经超过西方人的想象，那么像拉美西斯大帝和西索斯一世墓葬的装设又当如何呢？也许他们的陵寝里随便一间墓室里的东西就应该等于图特卡蒙墓的全部，千百年来，国王谷里古陵墓中的珍宝不知有多少已经落入盗匪之手啊！

当然，有时候学者与窃贼的价值观也会有重叠的地方，特别是在古埃及发掘工作的早期，同时身兼学者和窃贼两种色彩的大有人在，而且名垂青史的人也不少，意大利人贝尔佐尼可谓算个典型。

贝尔佐尼是意大利人，1778年他生于威尼斯以西的帕多瓦，父母是虔诚的天主教徒，他早年曾想在教会中担任神职，但由于一场政治活动的牵连，他不得不流亡到伦敦，靠卖艺为生。由于天生异象——据说身材高大，有两米左右，力大无穷（施瓦辛格——b），被伦敦的一家马戏团相中，担任团里的大力士。介绍他的剧院广告把他形容成“巴塔哥尼亚的大力士参孙”，一般他的表演到高潮的时候，会举起一个金属架，架上站着十二个人，名为“人肉金字塔”。

1814年，他来到了埃及，原以为他年轻时所学的水利知识在那儿会派上用场，但是被埃及当时实际上的统治者穆罕默德·阿里拒绝了，这次失败使贝尔佐尼的生计陷入窘境。而此时英国驻埃及的总领事萨尔特正在为如何将拉美西斯神庙前一个硕大的法老胸像搬运到大英博物馆而伤脑筋，贝尔佐尼认为这也许是个转机，于是自告奋勇去见萨尔特，希望能够揽下这个任务。当然，他并不是个胸大无脑的肌肉男，在搬运拉美西斯胸像上足足的动了一番脑筋，最后利用杠杆和滚轮圆满的完成了任务，也赢得了英国人的信任，开始从事文物的收集活动。后来他在埃及做了5年搜集古物的工作，先是替英国搜集，后来就是自己做。他非常执着，或许也该称为非常的贪婪，只要看中的东西他是绝对不会放过的，而且手段相当的野蛮，大量使用榔头和铁钎，在遇到密封的古墓需要打开时，他会不顾一切地把封顶打得粉碎，最后他以古埃及文物的大搜藏家而闻名。虽然他的发掘方法极具破坏性，而且他完全是以赚钱为目的，但是20世纪初最著名的考古学家霍华德·卡特对他还是满怀敬意的，说他是“自有古埃及学以来最难以评价人物之一”，而且有一次还竟然说贝尔佐尼的发掘工作和“采用的方式方法”都是值得赞扬的。当然，这种说法确实不好理解，但我们评价贝尔佐尼不能脱离他生活的年代，而且不能忘记有些重要的发现主要是他的功劳。而且，实际上自19世纪开始的对文物的掠夺和盗窃活动，虽然曾经引起过公愤，然而这类掠夺行为倒也挽救了不少文物，使它们免于民众的糟蹋和战火的洗劫，而且这些文物也确实得以保存，从另外的一个角度来说，也起到了保护的作用，这不能不说是一种嘲讽，类似的现象其实在我们自己身上也确实存在，我们都痛恨英法联军对我们圆明园的劫掠，但是事实上，圆明园最后毁得如此干净倒也是我们自己同胞的功劳。



相对于学者们的严谨和冒险家的执着，盗墓贼们的故事则要轻松幽默得多。就在卡特发掘图坦卡蒙墓的几十年前，在靠近帝王谷的小镇德尔巴哈里有一个重要的发现可以与历史上任何著名的考古活动相媲美，而故事的主角，则是一群盗墓贼。

故事缘起于1875年，一位苏格兰上校在卢克索买到一张完整的古纸草文献，在带回欧洲做了鉴定之后，他和盘托出了获得纸草的全部经过，未想到居然由此牵连出了一件骇人听闻的盗墓案。开罗埃及博物馆的加斯顿·马斯皮罗教授得知此事后吃惊不已，因为他对古玩黑市上屡次出现来历不明而又具有高度考古价值的珍稀文物早有耳闻，但是苦无任何线索，虽然有的买主在安全离开埃及以后肯于讲出购买的经过，但是也没有找到过一个卖出这些东西的商人。特别可疑的是，马斯皮罗教授研究了送来的几件被人偷运出国的文物以后，认为它们是分属于几位国王墓里的葬品。难道现代的某些盗墓人会一下子找到几座古墓吗？答案应该只有一个，窃贼们很可能是碰巧挖到了一座同时埋葬几位国王的巨大墓葬。

于是他派了一位年轻的助手到卢克索去，装扮成了一个有钱的欧洲人，白天夜晚都在市场上转，口袋里装满金币，偶尔买几件东西总是付最高的价钱。很快，就有鱼上钩了，他经人介绍认识了一位高个子的壮年阿拉伯人，名叫阿卜德艾尔拉苏尔。这人家里人口很多，他是一家之主。他拿出几件古物给年轻人看，都是十九朝和二十朝以来的真品。年轻人同这阿拉伯人故意讲了几天价钱，最后叫人逮捕了他。他相信是抓到了盗墓的贼。但是，这人果真是盗墓贼吗？阿卜德艾尔拉苏尔和他家的几个人被押到基奈省省长达乌德·帕沙那里，由省长亲自主持审讯。出庭的人证不计其数，一致证明被告无罪。阿卜德艾尔拉苏尔居住村的全体居民发誓证明他和他的全家都是清白的，而且他们家是全村较有威望的老住户。那博物馆的青年工作人员由于认为自己的检举非常有把握，已经拍了一个充满自信的电报到开罗。在这种情况下，他只好无可奈何地看着阿卜德艾尔拉苏尔一家人因缺乏证据而无罪释放。他向上级官员控诉，那些官员只是耸耸肩而已。最后他面见省长，省长带着诧异的神态注视着他，然后严肃地要求他要有耐心。



这位素以严厉著称的达乌德·帕沙省长确实有点手段，虽然那位博物馆来的青年人起初对他的东方式的耐心非常地失望，但是最后他确实给了这个年轻人一个水落石出的结果，初审以后过了一个月，阿卜德艾尔拉苏尔的一个亲属兼同谋向省长供认了案情的真相，省长把这个情况通知那年轻的科学工作者，同时下令继续审问。审问结果表明，阿卜德艾尔拉苏尔的家乡柯尔纳村本身就是盗墓团伙的巢穴，从13世纪起，村里家家操盗墓业，父子相传，从未间断。这样庞大的盗墓世家团伙的确是空前绝后的。

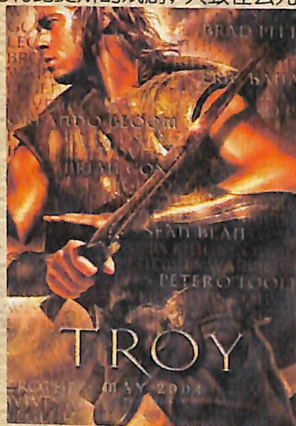
阿卜德艾尔拉苏尔最重要的发现是德尔巴哈里的集体墓葬，1875年左右，他意外地发现了一口隐蔽的洞穴，地点在国王谷和德尔巴哈里之间陡峭的断层上。费尽气力爬上峭壁，进入洞穴以后，他发现里面竟是罗列着多具干尸的宽敞墓室。粗略估计，殉葬的宝物足够他全家终生享用——只要做到保密即可安然无恙。阿卜德艾尔拉苏尔只把秘密透露给家里的几位主要成员，几个人庄严宣誓，保证把全部财宝留在原地不动，作为全家存在银行里的一笔资产，根据需要随时取用。令人不可思议的是，秘密居然严守了6年之久，这6年中一家人也发了财。但是到了1881年7月5日，却由阿卜德艾尔拉苏尔把开罗博物馆的代表带到了峭壁上的洞口。

德尔巴哈里的墓穴里埋藏着40多具国王的木乃伊，整整一地窖的法老，真正的王中之王！图特摩斯三世、塞蒂一世、解放者阿摩西斯、征服者拉美西斯二世……还有数不清楚的宝藏。其中甚至包括那些称霸古埃及历史的雄主们，那些之前的考古学家在他们的金字塔内寻遍每一个角落都没有发现任何踪迹的墓穴主人。石棺上的铭文表明如此至多的法老们汇集一堂的原因，当年僧侣们为了保护这些法老的遗骸使它们免遭劫掠和亵渎，夜复一夜地奔波于帝王谷里，不辞辛苦地把这些石棺从原来的陵寝里依次启出，经过几处驿站运往德尔巴哈里，然后用排列成行的新石棺重新装殓。这些生前驾驭埃及的雄主们，死后面对盗墓贼的骚扰毫无办法，不得不进退两难地到处流亡，而且最后居然还是给盗墓贼给找了出来。

瑰丽的埃及之行到这里就告一段落，虽然这一段旅程我们在埃及文化和历史上费时甚多，但这也是埃及文化本身内容的丰富性使然，而且有些宝藏确实也不是能够用金钱来衡量的，不过对于那些执着于财宝和拥有冒险家气质的游客，我要说，其实埃及现在发现的法老坟墓在漫长的埃及历史中庞大数量的法老面前，还只是个小数目。许多决定埃及历史进程的雄主，诸如亚历山大一世的墓穴到现在仍然还没有找到，而且埃及人自古就有厚葬的习俗，那些权贵们的平顶墓因为不起眼没有吸引多少盗墓贼的目光，反而被很好的保留下来，墓中财宝和文物的价值和那些被盗墓贼挑剩的国王墓葬比起来，其实也不遑多让，何况还有许多数不清楚的动物崇拜留下的神兽坟墓，你们要真的对这些非常地向往，就留下来继续探索吧，不过记住不要说是我导游教唆你们去盗墓，还有要记得多贴几道符咒防护法老的诅咒哦，剩下的人继续我们的旅程。

寻找特洛伊

希腊神话大多来源于希腊文学，包括如荷马史诗《伊里亚德》和《奥德赛》，赫西奥德的《工作与时日》和《神谱》，奥维德的《变形记》等经典作品，以及艾斯克勒斯、索福克里斯和尤利比提斯的戏剧，大致在公元1世纪左右，由一名叫做阿波罗陀洛斯的人编撰。除了和其他神话一样，都有牵涉诸神与世界的起源、诸神之间地位的争夺等内容之外，比较显著的特点是多神论和人性化的故事，这两点都是原始宗教的特点，又与希腊崇尚自由、平等的社会风气有关。还有一个鲜明的特点就是众多半神的引入，使得希腊神话拥有世界上所有神话传说中最为丰富的内容。半神的故事和传说也占希腊神话内容的大半以上，成为其神话传说的主体。



希腊神话主要内容由两个重要部分组成——夺取金羊毛的英雄们和特洛伊战争，游戏《阿耳戈斯战士》就是沿用"夺取金羊毛的英雄们"的故事背景，所以这个故事对我们游戏迷来说还是蛮熟悉的。而特洛伊战争因为他木马屠城的故事而闻名，其中牵涉到希腊神话中许多的神与半神的故事，因其故事内容的丰富性和传奇性被广为传颂，以其为背景的戏剧，电影可谓不计其数，前几个月的大片《特洛伊》算是最新的版本，不过被拍成了偶像剧未免有点流俗，而且大家好像都对女主角海伦的选角问题颇有微词，按照某些论坛上的言论，成了个肌肉帅哥们争夺欧巴桑的故事。

特洛伊战争的故事主要源自于两部史诗——《伊里亚特》和《奥德赛》，传为盲诗人荷马所著，实际上是特洛伊战争以来数百年希腊民间文学的结晶。特洛伊战争的故事从特洛伊王子帕里斯为天后赫拉、智慧女神雅典娜、爱神阿佛洛狄忒三女神仲裁金苹果的纷争开始，一直到奥德修斯战后历经艰险、漂泊十年回国为止。其中《伊里亚特》牵涉的内容主要是希腊最英勇的将领阿喀琉斯因迈锡尼王阿伽门农夺其女奴而愤然退出战场，使希腊联军连遭失败，待他最亲密的战友也阵亡后才投入战斗，击毙特洛伊主将赫克托这段。《奥德赛》则主要内容为希腊军中智勇双全的英雄奥德修斯回国的故事。由于这两本著作是荷马根据特洛伊战后起初由迈锡尼宫廷和民间歌手中流传，后来经荷马时代的吟游诗人千锤百炼而成的民间口头文学为基础编撰而成，所以使得特洛伊战争的故事相对于其他希腊神话中的传说有着更强的真实性和历史感。但是，一直到19世纪，特洛伊和特洛伊战争还被视为模糊不清的神话或传奇，并没有被认为是基于真实的历史背景。因为根据历史学家的论述，古希腊文明在公元前8世纪以前，爱琴海周围的土地似乎是居住着贫困、不识字的农民，根本不可能有荷马史诗中的繁华城市和掌管着大权的国王。当然，现在的历史研究有了结论，特洛伊战争确实有着真实的历史背景，只是时间上面比荷马论述的要早500年左右，（希腊的历史因为在特洛伊战后50年左右，多利亚人人的入侵出现过倒退）而解开这一历史谜题的，则是一位叫做海因利希·谢里曼的德国商人。



19世纪末是寻宝者的年代，大工业的狂潮激发起人们对于财富的渴望，文艺复兴的成功带来了人们对古老逝去文化的向往，寻宝作为兼而有之的工作饱含着诸多的热情，但成功者着实寥寥无几，海因利希·谢里曼是其中少有成功者之一，他对于特洛伊城和相关财富地向往缘起于他7岁的生日。他的父亲是德国北部一个名叫梅克仑堡邦的一个小村庄的牧师，家境贫寒，只能经常用讲故事的方式派遣漫长冬夜的寂寞。在摇曳的烛光下，他经常给孩子们讲各种童话、寓言和传说，讲过荷马所述许多英雄们的战斗，讲过帕里斯和海伦、阿喀琉斯和赫克托，还讲过强大的特洛伊怎样毁于战火并夷为平地。1829年的圣诞节他送给儿子一本杰勒的《世界史图解》，里面有一幅画是伊尼亚斯背着老父，抱着儿子从特洛伊大火中逃出的情景。

7岁的谢里曼看着巨大的城墙和雄伟的悉安门这样问他的父亲："特洛伊城是这样吗？"他父亲点点头。



"那么特洛伊的城完全消失了，没有人知道它在哪里吗？"

"是这样。"父亲回答说。

"我不信，"小海因利希·谢里曼说："我长大以后要亲自去找到特洛伊城和国王留下的珍宝。"

他的父亲闻声大笑，以为这是小孩子的呓语，谁料这个孩子在44年后实现了他的诺言，他发现了特洛伊城的遗址和其下面埋藏的大量黄金。

虽然在荷马史诗里留下了关于在大火焚城之前，特洛伊城的主人普里阿摩斯国王及其家人在匆忙中埋藏了宝藏的传说，但人神大战毕竟过于玄奇，吟游诗歌也有些缥缈，虽然19世纪有不少人投身寻宝事业，但是在这个宝藏上动脑筋的人却没有多少，大家都认为那是神话传说，没有多少寻宝的价值。但谢里曼从很小的时候起就相信这是史实，也相信这片宝藏确实存在，即使出身贫寒，早年颠沛流离，开展挖掘工作后又遭到学术界一致的抨击，这一切都没有使它放弃自己7岁时植下的理想，谢里曼在这个问题上的锲而不舍最终造就了他的成功。

谢里曼在他14岁那年辍了学，接着到一个名为弗斯登堡的小城一家食品店里当学徒5年半。他的工作是卖鲱鱼、卖白兰地酒、卖牛奶、卖盐、磨碎准备蒸馏用的土豆，晚上打扫店铺，从早上五点干到晚上。

有一段时间，他差不多快要忘掉他父亲讲的那些故事了。一天，一个



磨房主的帮工喝得醉醺醺地来到他的店里，依在柜台旁用洪亮的声音朗诵了一首长诗，朗诵的调子里充满着落魄文人对不学无术的人们鄙夷。谢里曼觉得好听极了，可是一个字也听不懂。问了一下，才知道那人背诵的就是荷马的《伊里亚特》。他连忙凑了几个钱，买了一杯酒给醉汉，让他重头再背诵一遍。

谢里曼在奔波闯荡中度过了自己的青年时代，他在1841年到了汉堡，在驶往委内瑞拉的一条船上充当杂役。船行14天后遇上风暴，在北海海面荷兰所属德克色尔岛附近沉没。他游到岸上，最后驶在一所医院里，精疲力竭，衣服破碎。接着，通过一位世交介绍到阿姆斯特丹一家企业的办公室里充当杂役。

他住在一间简陋的阁楼里，冬天连火炉都没有。就在这里他开始学习外语。只用了两年的时间，他用一种不同一般的自学方法精通了英语、法语、荷兰语、西班牙语、葡萄牙语和意大利语。他曾说："通过紧张和勤奋的学习，一年之内我的记忆力显著增强，很容易学会了荷兰、西班牙、意大利和葡萄牙语，每一种语言只用了一个半月就达到流利读写的程度。"

接着，他到阿姆斯特丹的一家俄国人的商行工作，并且晋升为通信员和簿记员。于是他开始学习俄语了，那是1844年，谢里曼刚满22岁。当时，全阿姆斯特丹找不到一个懂俄语的人，他找到的全部学习材料是一本旧语法书、一本字典和一部译笔拙劣的记述奥得休斯的儿子《德率马库斯》的德俄译本。他经常自言自语地做假想会话练习，吵得四邻不安，结果只好两度迁居。乱哄哄闹了一个月后，有几位俄国商人到阿姆斯特丹参加一笔蓝靛生意时，谢里曼竟用流利的俄语同他们交谈了。

在他精通八国语言之后，他开始小规模地经营批发生意，随之转眼间就同俄国朝廷做起生意来了。他做生意和学外语同样一帆风顺，我们不否认好运是其中一个很重要的原因，但是另外一方面，其实机会谁都能碰到，只是并非所有人都能抓得住机会，谢里曼是那种善于抓住时机的少数人之一。这位穷牧师的儿子在经历过学徒、杂役、遭遇沉船之祸、商行供职之后终于开始时来运转了。作为商人的谢里曼非常善于选择最有效的捷径取得生意的成功。在他刚满24岁的时候，他就以商行代表的身分到了彼得堡，那是在1846年。一年之后他创办了自己的进出口商行，当然，为此他付出了大量的时间和艰辛的努力。

1850年，他来到美国，由于正当他在美国的时候，加利福尼亚参加合众国，这使他自然地获得了美国的国籍。于当时很多人一样，他也卷入了黄金热，并且办了一家经营黄金的银行。他的财富逐渐的积累，很快成了美国总统的座上客。在美国经营了一段时间之后，他又回到了圣彼得堡。

这一时期的谢里曼是一位不折不扣的猎金者，他的名誉、财富和地位正在以惊人的速度增长，但是从他的两本自传和这一时期的书信可以了解到，他无时无刻都没有放弃过自己童年的理想，在他的心里，找到并研究荷马笔下的英雄人物及其创建业绩的那些远古的地方一直是一个美丽的梦，他要用一生的精力去实现它。尽管他也许是19世纪最有天赋的语言学家，而且对希腊文化如此的着迷，但是他却迟迟不敢去学习希腊语，因为他担心一旦学希腊文化入了迷，就会放弃经商，从而不能为实现自己的理想打下坚实的经济基础。一直到1856年，他才开始他希腊语的学习，总共只花了一个月就学会了，又过了三个月就精通了荷马六步韵诗的奥秘。

终于他在他41岁那年放下的手中的天平，拿起了向往已久的铁锹，力图实现自己的梦想。在他所著的《伊萨克》中是这样记叙的，他毫不掩饰自己的得意，曾对一个朋友这样说过去："托上帝的福，我经营什么都非常顺利，结果到1863年为止，我的财富已经远远超过以前最高的奢望了。"他又用假如出于任何第二人之口都会显得过于自负的随便口气说："(现在)退出商务活动，是要全力以赴地投入我向往已久的研究工作。"

谢里曼此举很难为人所理解，就像一个追逐梦想的童话故事一般。一位财运亨通的商人，竟突然弃商就学，把一切退路堵死，去实现年轻时代的理想；除了关于荷马的知识，一无其他条件，他竟敢向当代的科学挑战；坚持自己的信念，同一切怀疑论者和语言学家抗衡；不搞书本的研究，而靠一柄镐、一把锹——这一切，就像在童话中发生的那样。

谢里曼寻找特洛伊的方法相当的离经叛道，他并不相信学者们对特洛伊的研究所作的论断，只相信手上的《荷马史诗》。他寻宝的动机根本就是因为他一直以来都深深的陶醉在荷马作品的美妙境界中，他幼小的时候曾被描绘伊尼亚斯逃跑情形的画面所迷住，他就是这样的人，到了40多岁还是这样。而且财宝的金钱价值对于为了等到这一天而积攒起万贯家财的他来说实际上已经并没有多少意义，他的一生的努力就是为了实现自己童年时代的那个梦想，包括学习各种语言和经商。学者们的意见在他这样的人面前是无法动摇其信念的，他把荷马的诗看作史实，深信不移，并且将之作为寻宝的首要依据。



1868年，他取道佩洛庞尼苏斯和特洛埃德地区来到伊萨卡开始他正式的研究，并且开始着手自己的考古学专著《伊萨卡》的写作，这一年他46岁。在他看来《荷马史诗》是基于不折不扣的史实，而且很多古希腊的历史学家比如希罗多德和修昔底德也同样这么认为，这一点更加增强了他以《荷马史诗》为基准出发寻宝的信心，而这种另辟蹊径的做法却是他最后成功最重要的原因。当时有很多学者认为，古城特洛伊的地点——假定特洛伊城确实存在过——应该在一座叫做布纳尔巴希的小村落附近。但是谢里曼对此深表怀疑，因为按照荷马的论述，特洛伊战争时期，英雄们在一天之内可以在停泊的船只和被围困的城市之间往返数次，但这个地点离海岸足足有3个小时的路程，与荷马的说法不符，此外此地也找不到任何古建筑的遗迹，谢里曼认为，即使毁于战火，但是以坚固和巨大而闻名的特洛伊城在被毁后竟然没有留下一点遗迹根本就是不可能的事。最后他把的注意力集中到一个叫做希萨尔里克的城镇，这座城镇在地理位置上与《荷马史诗》的很多论述相同，而且也有不少古建筑的遗迹，特别是一座长方形平顶的高台，每边长约796英尺左右，经过初步的调查，他相信是找到了古城特洛伊的所在地。

1869年，他找到了自己的海伦，同一位叫做索菲亚·恩加斯特梅诺斯的希腊姑娘结了婚，她像他想象中的海伦那样美丽。不久，索菲亚也爱上了这项艰巨的事业，开始分担丈夫的辛劳、困难和忧愁。1870年4月开始，谢里曼雇用了100多个工人，正式在希萨尔里克进行挖掘工作。起初工作并不顺利，虽然他自己无时无刻不在拼命工作，但是当地气候恶劣，蚊虫传染疾病，工人不听指挥，当地政府办事拖拉，一些见地狭隘的专家联合起来反对他，很多人也许在这样的情况下都会坚持不下去了，但是他再一次显现出作为一名成功者优秀的素质，克服重重困难，重于有一天，他看见了希望的曙光。



挖掘的地点就位于那快高地的中央，而且这块高低似乎埋藏着不止一层遗迹，他通过挖掘出的武器、家用什物、瓶瓶罐罐来努力识别底层的年代，把一座山头像葱头那样一层层地剥下去，按照他自己的话说：每一层



属于一个历史时期的居民区，一代一代的人在这里生活过，死去了；一座一座的城市在这里兴起了，毁灭了；剑与火在这里抖过威风，一代又一代的文化在这里历经沧桑；一次又一次地，活着的人在死去的人的城市废墟上建起新的城市。

每天都有意想不到的收获，本来谢里曼是来寻找荷马笔下的特洛伊城的，结果工人们却挖出许多埋在地下的古城，一个又一个，最后统计总共9个，都是迄今为止不为人之的古代遗迹。在最下面的第二、第三层，他发现了焚烧的痕迹。残存的巨大的城墙和城门，他知道，当初普里阿摩斯的宫殿一定坐落在这城墙之内，而那座门就是有名的悉安门。

这个时候的谢里曼其实已经名扬世界了，对特洛伊的寻访也有了结果，他准备在1873年6月15日结束挖掘工作，然而也许他真的是上帝的宠儿，在挖出最后一锹土的前一天，他却又找到了一笔财富，给这次长期的辛劳带来了黄金的报酬。

那是一个炎热的上午，谢里曼在妻子的陪同下监督工人的挖掘。这时他已经不再指望有什么重要的发现，但出于平素得悉关，还是密切地注视着工人的每一个动作。工人们干活的地点在地面下28英尺，正当谢里曼判断为普里阿摩斯旧宫的断壁残垣的底层。突然，他的眼睛被什么魔法吸住了，然后他迫不及待的行动起来。他抓住妻子的手臂。“金子！”他低声说。她吃惊的望着他。“快！”他说，“叫这些人立刻回家去。”那美丽的希腊女人刚要提出异议，他对她说：“不要说别的。对他们怎么说都行，告诉他们我刚刚想起今天是我的生日，他们都可以休息。快点！快！”

工人们走了。“取你的红披肩来！”谢里曼一面对妻子说着，一面跳进坑里，立即用刀拼命挖起来。几千年的古建筑的巨大石块在他头顶上摇摇欲坠，这些危险他全然不顾。

土里展现了象牙的光泽，听到金子的叮当。谢里曼的妻子展开披肩，准备包起普里阿摩斯的财产。这些财宝属于史前时期的一位雄主，是血和泪的产物，是供那些神仙般生活的人们做装饰品用的。在地下埋藏了三千年之后，才从压在上面的7个先后灭亡的王朝的残壁之下挖掘出土。愤于狂想的谢里曼当场取了一对耳环和一件金坠给妻子戴上，用3000年前的古老饰物来装扮这位20岁的希腊姑娘。“海伦！”他赞叹道。



谢里曼从来就没有怀疑过他找到的是普里阿摩斯的藏金，一直到他去世前不久人们才证实了谢里曼是由于兴奋过度而张冠李戴了。特洛伊的位置既不在第二层，也不在第三层，而是在前几层的挖掘过程中被忽略了，这批财宝的主人是比普里阿摩斯早1000年左右的一位国王。但如今的考古学界仍旧像尊重一位前辈学者一样尊重这位财宝猎人，因为即使他在挖掘过程中犯了一些严重的错误，但是毕竟是他揭示了真正的特洛伊文化。

之后的谢里曼仍然没有放下手上的铁锹，1876年，他在迈锡尼城堡的城墙外挖出了亚特里亚斯的珍宝——曾经一度被他以为是阿加门农的陵墓，但实际上是以为比阿加门农早400年左右的一位国王，这次挖掘对研究迈锡尼文化很有帮助。1884年挖出了梯林斯的古堡，这里是赫拉克利斯的出生地，而且这座古堡也是真正在过荷马笔下出现过的王宫。在此之后继续去克里特岛寻找诺索斯的古代王宫，直到1890年，死神将他手中的铁锹夺取。

海因利希·谢里曼是世界上有史以来最伟大的财宝猎人，从来就没有人如他这样幸运，但我们也要知道这位天才为他的成功付出了常人难以想象的努力，可见成功往往不是一种口号，而是一种实际的付出与收获。

似乎所有的神话传说都会牵扯出一段宝藏的故事，特洛伊战争的神话同样不例外。

骷髅之道标



下面这笔宝藏可能是离我们时间最近的一笔了，因为他埋藏于上个世纪中叶，而且其数目之巨大，传说之离奇一直吸引这许多寻宝者去冒险，但在上个世纪寻宝已经远远没有18世纪那么自由，所以这些寻宝者往往又夹有着离奇的背景，各种手段也无不用其之极，人性的贪婪、卑鄙、无耻、欺诈、阴谋、残忍……在这里相互碰撞，也许在某种意义上金钱也是一种人性的试金石吧！

从1943年后期开始，一些掠夺物便由卡车运送到菲律宾碧瑶山区的热带雨林里，密藏在隧道或山洞中并用水泥封上。有些则被运到马尼拉的其他地方，埋入深坑。另外一些则沉入炸开的珊瑚礁里，再用珊瑚石和水泥的混合物填塞紧封。这些都是二战时期，日本军队在东亚和东南亚的十多个国家和地区大肆进行血腥掠夺而得来财宝，随着日军的节节败退，加之海上航线被以美军为首的盟军封锁，所以不得不将绝大部分悄悄地埋藏在菲律宾，按照上世纪40年代最为保守地估计，这笔宝藏的价值也在500亿美元以上，负责埋藏工作的是日本陆军大将“马来之虎”山下奉文（1885～1946），所以历史上称这笔宝藏为山下奉文的藏金。

在对上个世纪第二次世界大战日本战争罪行地控诉中，有一点常常被忽略，就是当时日本在东亚和东南亚掠夺了大量的财富，这些被劫掠的国家和地区，包括中国、印度、泰国、缅甸、马来亚、婆罗洲（加里曼的旧称）、新加坡、菲律宾及荷属东印度群岛等；抢掠的对象，是以上各国和地区的私人、教堂、寺庙、银行、公司、倒台的政府、流氓犯罪集团以及地方经济团体。也许这项罪行在对几千万人生命的侵犯面前显得有些微不足道，但是我们同样要指出，日本对这些地区的掠夺，同样也是触目惊心的！而且伴随着这些财宝的劫掠，大量的杀戮同时发生，死伤的人数同样令人发指。日本的战争罪行，应该被浓抹重彩地添上这样的一笔。

被称为“马来之虎”的山下奉文拥有典型的日本人的矛盾性格，将纤细敏感和残忍无情矛盾而又有机地融合在一起，一方面他在中国和东南亚战场上杀人如麻，但是另一方面我们很难想象小时候的他竟然会为一棵小草的死亡而伤感！有一位美国作家斯特林·西格雷夫在描绘山下奉文的时候，说他身材高大，壮实，粗短的脖子，大脑袋，留着平头，作为普鲁士式的日本军事传统的产物，他脸上不带任何表情，看上去残忍而迟钝，但事实上，“他是一个温和主义者”。当然说他是个“温和主义者”主要是指他纤细敏感的神经，但这位作者显然忽略了这个恶魔凶残而贪婪的一面。

但是他的这种矛盾性格也影响了他的仕途，虽然从表面上看，山下奉文由少将到中将到大将，并差一点顶替东条英机而成为陆军大臣，可谓“功德”圆满，但绝大多数时间，他却一直郁郁不得志，因为天皇裕仁似乎并不欣赏他的性格，无论他怎样努力，无论他对天皇陛下多么效忠，天皇总是对他不冷不热，即使在他肩负重任被派往菲律宾的时候，天皇也没有召见他，而是他主动去觐见天皇，此次会见，天皇只对他说了简短的两句话，就让他低头哈腰地退了出来。后世的历史学家分析过一些原因，当时日本的政治上层权利斗争的矛盾相当复杂，派系相当明显，山下奉文是

皇道派的领袖，东条英机是统制派的头目，在这种局面下，处于权利中心的天皇只能不得不对他们双方持一种相对暧昧的态度，偏袒任何一方对他来说都是不利的。

山下奉文崛起于1941年末到1943年初在新加坡的对英战役中。占领新加坡之后，山下奉文很快的闻名于世，并且得到了一个绰号“马来之虎”。在此之前，他就已经直接或间接地参与了大肆掠夺和勒索被征服国财宝的活动。1935年，山下奉文从陆军部的古庄次官那里接到命令，调其为朝鲜军第二十师团第四十旅团长，前往朝鲜。在那里，他过着舒适的生活，但正是这舒泰的日子使一向勤于军务和政事的山下奉文感到非常无聊。

一天，有一位40岁左右的男人找到山下奉文，并奉献了一批珍宝，此人名为金泽河，是一个正直而有骨气的朝鲜人，也是一家银行的老板，在当地很受人尊重。他不知从哪里得来消息，说山下少将所率部队，主要任务是剿杀朝鲜人，以便让日本移民过来居住，使日本更加牢固地控制朝鲜局势。作为一个银行家、富翁和一个民族主义者，金泽河决定把自己的传家宝贡献出来，企图求得山下少将的宽容。但是他并没有料到，此举竟然打开了魔鬼的贪欲之门，企图用金钱向魔鬼乞求宽恕确实是非常愚蠢的做法，这只会使魔鬼更加的贪婪而惹祸上身。从此，恶魔就真正地开了杀戒，少将的府库里的稀世珍宝开始越积越多。

金泽河的银行成为了山下奉文的第一个目标，某天黄昏，一个小队的士兵开向那家银行，将值班的两名朝鲜人杀死，将金库掠夺一空。现在很难再估计出那天山下奉文从金泽河的银行里到底抢了多少东西，没有翔实的资料，但有一点是肯定的，那家银行是当时龙山最大的银行，仅是金条就有近10吨。那时候，许多国家的人都对纸币持鄙视的态度，宁愿掌握黄金，不要纸币。随后，他们直驱金泽河的家，士兵们无所顾忌，金泽河还没反映过来，一家20余口人就尸体横陈，血水从木楼渗透下去，流进河里。他们在金泽河家中抢走了翠玉扣带、翡翠观音、玻璃种翠玉饰物、翡翠手镯、翡翠垂饰等大量珍稀宝物，即使按上世纪30年代的货币单位，每一件的价值，都在数万美元之上，但最大的收获还是在金泽河家的后花园里挖出的一尊金佛像，佛像为暹罗风格，有28英寸高，重约2000磅，头部可以拆下，身体内部藏有珠宝，这尊金佛像后来被一名叫做罗哈斯的菲律宾人找到，并且引出一段政治风波，这是后话。1986年，它曾经在拍卖市场出现过，价值被炒至2.6亿美元。在山下奉文把朝鲜龙山地界的宝物搜刮得差不多之后，他被遣往了中国的满洲，在那里，他开始了他新的一轮掠夺活动，甚至比在朝鲜龙山地区更加残暴。他在那里劫掠了不少稀世珍宝，许多清王朝的要员和当地的乡绅成为了自己苦心积攒起来的财富的殉葬品，成了山下少将及其统率的帝国军人的刀下之魂。山下奉文在满洲的抢劫是惊世骇俗的，不是为了战争，单是为了抢劫，他就纵容手下杀死了数以千计的无辜百姓。1941年11月9日，他被任命为负责进攻马来亚、新加坡的第二十五军司令官，在东南亚，他同样进行大规模的掠夺活动，新加坡的地皮几乎被他刮了一层，直到他在菲律宾被麦克阿瑟将军率领的部队打败，而躲进了碧瑶大山的密林之中。



当时，并非只有山下奉文一人进行如此掠夺，他手下的海军少将儿玉誉士夫和有“马尼拉屠夫”之称的部将岩渊和他比起来也不逞多让，甚至天皇委派给儿玉誉士夫的秘密任务之一就是掠夺被征服国的财宝并负责把它们运回日本，这使得他在掠夺财宝上拥有非同一般的特权。儿玉誉士夫拥有黑社会背景，他原先在日本黑社会组织雅库扎中拥有较高的权位，投身军界后，很快就官拜海军少将，同时受到了天皇裕仁的指派，为日本军队筹集战略资金，他在华北及满洲大肆掠夺战略物资的同时，也劫掠了数亿美元的宝石和黄金。

山下奉文和儿玉誉士夫长期而大规模的劫掠积攒了大量的黄金，而其中很大一部分以“挖掘者的酬劳”为理由而中饱私囊，他们手下的高级官员在此其间也为自己积聚了不少财富，这些人都不想将到手的肥肉白白地向天皇奉上，他们制造各种各样的理由推迟奉上黄金的时间，天皇拿到的数目和他们劫掠的总量相比，只是个小数目。随着时局的迅速恶化，海上航线被美国及盟军封锁，为他们将这批宝藏留在菲律宾制造了更好的理由。

他们万万没有料到，天皇会在这个当口向他们秘密颁发了埋藏黄金的命令。1944年夏季的某个夜晚，山下奉文召集部下在菲律宾北部的高级作战指挥部里召开秘密会议，宣读上午接到的天皇陛下的秘令，与会者的名单实际上是按照密令严格筛选的，其中包括行踪不定的海军少将儿玉誉士夫和部将岩渊。密令的内容就是怎样把那些没来得及运回日本的战利品藏匿起来，中间裕仁天皇反复强调“此乃……维系我帝国未来发展之重任也，尔等当竭忠尽智……不可泄漏半点风声。”这条密令为他们埋藏黄金制造了最好的而且是冠冕堂皇的借口，但天皇不是傻子，他也许已经清楚战争局势的走向，也清楚自己和这些将领的未来，在这样的情况下，先不计较黄金的所有权，埋藏起来从长计议应该是最好的处理办法了。就这样，黄金和财宝在菲律宾被埋藏起来，当然庞大数量的宝藏不可能仅凭这些将军的气力就能埋藏，这需要更多的人手，至于宝藏埋藏任务完成后，相关人员如何处理，在天皇的密诏中已经有所暗示了。所有参与埋藏计划的高级将领都在其中留了一份私心，谁都不想把到手的黄金拱手相让，经过激烈的争吵，他们制定了隐秘的黄金埋藏计划，在这些计划中也加入了许多只有他们自己才能解开的机关谜题，于是有了我们一开始看到的这一幕。

日本战败后，这些将军都作为战犯受到了审判，其中，山下奉文在1946年被处以绞刑，“马尼拉屠夫”岩渊于1945年在马尼拉战死，儿玉誉士夫相对幸运，作为丙级战犯的他逃过了一劫，凭借黑社会的背景和战争的资历后来活得很好，成为日后日本右翼反美派的巨头，相当活跃。1976年，在做了65年孽之后，得了中风，从此没落，最后躲在黑幕后面操纵日本右翼势力8年，直到1984年1月才死去。但并没有迹象表明裕仁之后继位的明仁天皇在此之后在菲律宾组织过大规模的寻宝活动，毕竟物是人非，而且在战后的局势下，如果有消息透露出天皇对于宝藏过分关注的话，等于自己承认了战争抢劫这一罪行，那么战争赔偿之类的问题就会很难办，所以这样做是极不明智的，也没有消息透露儿玉誉士夫之后去过菲律宾，也许有对寻宝者暗中的指使，但毕竟没有证据，难道说这样一笔巨大的财富会消失在历史的尘埃之中吗？





▲山下奉文在日本战败后受审及被处死时的情形。

巨大的宝藏不会永远沉寂，永远是一波又一波寻宝者手中的罗盘所指的方向，当年山下奉文躲藏的碧瑶大山在上世纪50年代后成为了菲律宾最著名的风景区，但是风景区内不太平，经常有奇怪的事件发生，比如一些住户的神秘死亡，也一些人声称看见过神秘的身影等等，当然在科学上很难解释这种现象，笔者认为也许是当年日军为了保护宝藏或一些其他的原因在此地埋藏了大量的神经毒气，而这类毒气有强烈的致幻作用的缘故，当然也许也有科学上无法解释的原因。但是这些消息吸引而来的，则是一群又一群嗅觉灵敏的寻宝者。

由于此时已经不是18世纪，对于宝藏的探访完全只能在暗中进行，而且山下奉文藏金的数量之巨大，历史上也许找不到几个来与之相比，巨大的诱惑使得那些眼珠血红的掘宝者相互之间已展开了血腥的竞争。

首先来到碧瑶大山的是来自日本黑社会组织雅库扎银山派系的一个重要头目，名叫丸山正雄，但是他的挖掘没有任何的章法，不知道什么原因也没有向同为雅库扎的儿玉誉士夫做过打探，而是询问了一些当时的老

兵，由于当时参与埋藏宝藏的人早已人间蒸发，他们的手头可谓没有任何有价值的资料可言。他在碧瑶大山的热带雨林里转了好几年，并没有发现任何线索，只好再次回日本寻访老兵。从一些老兵的口中得知，有一批宝藏有可能被埋藏在碧瑶附近的马尼拉湾的珊瑚礁里，他们花了大量的时间利用仪器去检测珊瑚礁内的金属含量，最后把注意力集中到一块巨大的礁石上面。但是他们显然低估了当时埋藏宝藏人的智商，这些宝藏并不是在非常紧急的情况下埋藏的，埋宝人为了防止财宝被盗掘，完全可以在宝藏上设下许多机关，一味不得章法蛮干的丸山正雄终于吃到了自己的同族在多年以前就种下的苦果。丸山正雄的想法很简单，在他看来，只要一旦把洞子凿开，大堆大堆的黄金珍宝就摆到了他的面前。正当他沉浸在自己的黄金美梦的时候，一阵爆炸击碎了他的梦想。在他醒来之后，看到的是一片残破的景象——他的人，他的仪器，都在这一声巨响中被轰平了，现在他能找到的，只是一些尸体的残块和被炸烂的仪器而已，最后他以切腹的方式了结了自己的生命。

丸山正雄的失败并没有给其他寻宝人敲响警钟，反而成为了他们的希望，因为这至少表明，丸山正雄所开掘的那块珊瑚礁内，一定埋藏着宝物。一支有美国中央情报局为背景的寻宝队伍很快就出现在了丸山正雄所开掘的那块珊瑚礁的附近，领队的长官名叫怀亨，是中央情报局的官员。他们面临的难题并不比丸山正雄的要简单，丸山正雄只是给他们指明了宝藏埋藏的地点而已，伴随宝藏的诸多机关需要他们自己解决，他们当然开始并没有料到这一点。随着挖掘的深入，他们遇到了用许多非常离奇的使用大量人骨制作的机关，他们对此毫无办法，但宝藏的诱惑就在眼前，现在的放弃意味这他们就像丸山正雄一样只是为下一批寻宝者制造机会的嫁衣，赌徒的心理使他们一次又一次地用自己的生命去尝试，在损失了20多位成员之后，他们终于找到了梦寐以求的宝藏。一个月之后，他们把所有的黄金和珠宝顺利地运回了美国，再也没有在菲律宾出现过，他们暴富了，同时也退出了中央情报局的秘密小组。另外一名日本来的叫做福光稔寻宝者，依靠自己的努力也找到了一部分山下奉文的藏金，福光稔在美国接受过高等教育，寻找宝藏的方法要比丸山正雄要科学得多，但是他同样没有头绪可言，所以不得不花费大量的精力去收集资料，有人说这期间他得到了一些当时参与埋藏宝藏计划的山下奉文的部将的帮助，但是毕竟这些部将的黄金和山下奉文以及儿玉誉士夫的相比远远不及，只是福光稔也确实从中得到了一点点头绪，在同样付出惨痛的人员伤亡后，福光稔也找到了一部分山下奉文藏金。

当日本和美国的寻宝队伍在马尼拉湾进行明争暗夺的时候，有一双眼睛始终注意着这一切，很有城府地按兵不动，因为他非常清楚，数目巨大的山下奉文藏金，他不可能一个人独吞，必然要挪出一部分来，让其他人去挖掘。只要日美双方争斗起来了，他就可以从中得利，加快自己的挖掘步伐。他就是后来成为菲律宾总统，并以腐败、贪婪和独裁闻名于世，最后被愤怒的民众赶下台的费迪南德·马科斯。

马科斯很早就知道这笔庞大宝藏的存在，传说年轻的时候，当他还是一名律师的时候，一次奇遇使他邂逅两名异人，并且从这两名异人的手上获得了大量的黄金，此二人肯定了菲律宾的碧瑶大山和马尼拉湾内有山下奉文藏金的存在，马科思获得的黄金就源于这其中的一处，但此二人并没有透露出进一步的信息。1958年，刚刚踏上仕途的马科斯开始了他真正意义上的第一次行动，当然这一次寻宝马科斯手头也没有多少资料，他所凭借的是一位律师的细心和精巧的直觉，他首先把挖掘的地点定在博尼法西奥城堡，这里，曾是麦克阿瑟将军的司令部所在地，日本人占领该城堡之后，加修了很长的地道，战争结束前夕，这些地道又被堵上了。因此，马科斯相信日本人会把黄金藏在这城堡之下。他使尽各种手腕，从军方弄到





了2000多名士兵，沿着博尼法西奥城堡的地道向前和向下挖掘。幸运的是，这批宝藏的主人是儿玉誉士夫，埋藏的时间也早于碧瑶大山和马尼拉湾的宝藏，所以虽然挖掘过程中同样也遇到了暗道机关、骷髅迷阵，但暗藏的杀机要比后来的少一些。马科斯花了5年左右的时间挖掘这个地道，到最后2000多士兵只剩下了不到400人。他对外宣称这次挖掘是失败的，说只是挖出了少量的金条，但是仍然有这样的消息一直在流传——据说工程结束之后，好几位参观者曾在马科斯在巴丹海滩修建的地下室里，看到了一层一层多得令人难以置信的金条。

到了1975年春天，此时的马科斯已在菲律宾总统的宝座上呆了整整10年的时间。他又开始惦记起山下奉文藏金起来，因为据其早年所遇的异人说，山下奉文藏金远远不止迄今为止已经发现的数目，另一方面，稳固的独裁统治使他也不需要顾忌太多的问题，只要有确凿的资料，寻宝，就像18世纪那样简单。上一次在博尼法西奥城堡地道里寻宝，马科斯耗时5年多，而这一次，他需要的是更快的速度和更精确的勘探。

他和伊梅尔达请来了住在瑞典的心灵感应专家奥洛夫·荣松，他们对这个人寄托了很大的希望。不过或许荣松真的在心灵感应上有天赋，但是他很清楚，他的那套东西在寻宝这个难题面前是无能为力的，但这次他的客户是以权势和残暴闻名的马科斯，此时的他已经没有了退路，他开始后悔不该一时冲动贸然接受马科斯夫妇的邀请。事到如此，只能假戏真做，他已经没有选择的余地。他把他的一个名为诺曼·柯尔斯特朋友也介绍到了马科斯的马拉卡南宫来，此人是威斯康星州的一个证券代理商，能言善辩，荣松之所以把他拉进来，是希望柯尔斯特能在关键时刻凭借巧言利口帮助自己化险为夷，而马科斯夫妇，则是考虑到他从事金融业，对于将来黄金的出路问题大有裨益。当然，单凭口舌之利和招摇撞骗是根本不可能找到黄金的，在万般无奈之下，荣松和柯尔斯特只好再拖一人下水，他们找来的居住在美国内华达州的冶金和矿业学家罗伯特·柯蒂斯，而这个人则是在后来寻宝过程中的关键人物。

虽然柯蒂斯从美国带来了大量勘探地下金属的设备，但是毫无头绪的工作使挖掘进程基本处于停滞状态，一直到马科斯找到先前遇到的两位异人后，事情才有了转机。此二人自称名为本杰明·巴尔莫雷斯和利奥波多·保罗·吉加，俱为日菲混血，日本占领菲律宾期间在日本军方担任助手和翻译工作，在日军撤离菲律宾的时候，他们作为菲律宾人并没有能力跟着离开，就这样滞留在菲律宾，作为"菲奸"，他们找不到工作，只能依靠自己的积蓄生活。至于宝藏的事，他们解释为长期在山下奉文和儿玉誉士夫等高级将领身边担任翻译工作，有了许多接触绝密资料的机会。他们在战后出于生活窘迫不得不去尝试开挖埋藏的宝藏，在掘宝时与所雇佣的菲律宾工人闹出了矛盾，所以才不得不找上当时身为律师的马科斯，就这样才产生了他们之间最初的际遇。

但此时大权在握的马科斯显然是不会相信他们俩这种漏洞百出的解释的，因为既然是绝密资料，又怎么被轻易偷窥，而既然两者成功的掘出了一部分宝藏，那他们也应该知道更多。于是他们受到了马科斯手下打手的严刑拷打，要他们说出自己的真实身分，据说吉加臂部的肉被活生生地切去一块，巴尔莫雷斯的两根指头被针刺得稀烂……他们只有招了，他们说：在他们的手里，掌握着一批日本人的藏宝图！

他们献出的藏宝图一共有172张！吉加和巴尔莫雷斯都解释是从山下奉文将军的办公室里偷来的，这些藏宝图除标有藏宝的地点外，还画有许多十分逼真的骷髅图案和布满全图的大量密码，至于骷髅和密码的含义，他们全然不知。

这172藏宝图对马科斯而言不亚于救命稻草，虽然对于宝藏密码的含义还未能弄清，但毕竟指明了宝藏的方位，挖掘工作在长时间的停滞以

后，又开始有了突破。但是很快，新的难题摆在了面前，那就是大量的使用骷髅做成的机关，和这些机关下埋藏的毒气和炸药。有些骷髅呈仰卧状，脚一律卷曲，每一具骷髅的两个膝盖都各自与相邻的绑在一起，像矮小的树林一般密密丛丛，一碰就会从左右两边石壁上飞出无数把匕首。此外还有大量摆放成十字形的臂骨，四只手臂指向不同的方向，其中只有一个是正确的，其余都是死路，埋藏着恐怖的机关。在这样的情况下，对于机关的破解需要花费大量的时间，是满足不了马科斯要求的速度的，他只能再次想办法从轻松获得宝藏的巴尔莫雷斯和吉加身上获得指点，但这两人已经对其三缄其口，再也套问不出什么来了。马科斯唱白脸不成只得将柯蒂斯搬出来唱红脸。

柯蒂斯毕竟是学者，待人相当的和蔼，他把吉加和巴尔莫雷斯请到他的私人住所面谈，很快就赢得了这两个人的信任，在柯蒂斯面前，两人爆出了惊人的内幕。原来这两人并非是什么日菲混血，而是完完全全的日本人，并且还是当年负责执行宝物埋藏任务的士官，他们的名字叫岛田川秀和松下明子！其中岛田川秀是上级，官拜大佐，松下明子为下级，官拜少佐，他们受儿玉誉士夫的直接管辖。1943年至1944年间，被指派埋藏宝藏的工作，他们所埋藏的，虽然是山下奉文藏金，但是其主体部分，则不是山下奉文的财富，而是儿玉誉士夫的藏金。也就是说，他们只是埋宝者中的一小部分力量，而更多的埋宝者，则已隐藏在历史的深处！当时，具体藏宝任务的执行由山下奉文手下部将岩渊负责，他保管了所有的藏宝图，而岛田川秀和松下明子在儿玉誉士夫的指派下，将这批藏宝图偷了出来，这就是这172张藏宝图的来历。他们偷藏宝图的时间，大概是在岩渊大肆屠杀马尼拉市民之前。这一做法，暴露了儿玉誉士夫的真实目的，他想独吞这些宝物，根本不想让为其卖命的岩渊沾边。

据说，藏宝任务执行得非常得血腥，除了调用了大量可供随意驱遣的战俘外，他们甚至调用了本国的士兵，而且一旦任务执行完毕，当即全部灭口。此外还要按照埋藏计划的要求选出55具体格结实的尸首留下，以供接踵而来的特种部队进行布置，这，就是那些骷髅陷阱的由来。但当他们将所有的埋藏任务完成之后，却退缩了，因为他们很清楚回去对他们而言意味着什么，他们已经目睹了太多的死亡，并不想把自己的生命献上作为这些财宝的殉葬品，他们躲进了碧瑶大山的热带雨林，最后融入了菲律宾的社会成为了两个菲律宾人。后来，出于生活所迫，他们不得不去寻找当年他们埋藏的宝藏，从而引出了和马科斯的相遇，这次相遇成了他们今后无法逃脱的梦魇。



柯蒂斯从岛田川秀和松下明子那里的来的消息帮了寻宝的大忙，许多谜题迎刃而解，黄金财宝正在逐渐变得唾手可得，好几个宝藏被挖掘了出来，马拉卡南宫中的财富开始越积越多。但是贪欲的豁沟并不因为这几个宝藏的财富就能填平，在越来越多的财宝被摆放到马科斯的面前时，新的矛盾就被激发出来了，这些矛盾是利益分配带来的，甚至连第一夫人伊梅尔达也开始卷进来参与财宝的争夺战，然后令马科斯最害怕的事还是发生了。

1975年7月6日，马科斯突然下令停止挖掘，所有挖掘财宝的参与者此时都瞠目结舌，他们无法理解为何马科斯会在这样一个关键时刻停止挖掘，因为挖掘的时机已经成熟，在这个时候宣布停止挖掘一定意味着什么事件的发生。果然不出所料，马科斯的掘宝行动被泄漏了出去，媒体开始关注这件事起来，议员普里米提沃·米哈雷斯刚刚在美国国会作了证，与此同时，华盛顿邮报专栏作家杰克·安德森和莱斯·惠滕也发表了一篇文章，异口同声地说马科斯是在挖掘下山奉文藏金。而这，对于马科斯来说，是最害怕的事，会直接影响他屁股下宝座的安稳。于是连进行寻宝的三个外国人也开始成为被怀疑的对象，而且，另一方面，拥有藏宝图和重要线索带来的有持无恐也使他觉得这三个人开始变得不重要，与其为世人留下口舌还不如趁早铲除干净。荣松在此时终于发挥了灵能术士的特长，他嗅到了危险的味道，并且告诉柯蒂斯不快点逃走的话会有生命之虞。此二人终于逃走，柯蒂斯逃走的时候也顺便带走了那172张寻宝图，只留了一个毫无用处的证券代理商柯尔斯特给马科斯，他是商人么，这么逃离是一笔亏本生意，他可不会去做。

缺乏藏宝图，吉加和巴尔莫雷斯也完全不再与他合作使得寻宝的进程又回到了一开始的状态，但此时的马科斯已经再也没有那么多的精力放在寻宝这件事上了。因为国内的政局开始变得不稳定，美国那里对他的支持态度也产生了微妙的变化，掘宝消息和大量黄金走私消息的泄露弄得他焦头烂额，他自己身体情况也开始变得越来越糟糕，又要费尽心思提防权利上的竞争者，他开始越来越无暇顾及那些黄金了，不得不放慢了掘宝的进程，一直到他1986年被愤怒的民众赶下台。

而山下奉文的宝藏，至今仍吸引着一群又一群的寻宝人赶到菲律宾去实现他们的黄金之梦。

黄金之梦想



也许寻宝对于十八九世纪的寻宝人来说是非常浪漫的好事一桩，他们为每一件稀世珍宝屏息凝神，为每一个机关暗道费尽周章，为每一个哑谜暗示绞尽脑汁，为每一个阴谋诡计算计暗藏，为每一处区域地盘明争暗夺，为每一个传奇故事谱写乐章，财富的诱惑和冒险的刺激，是支持诸多寻宝人探险的动力，或许还有浪漫和爱情。这对于生活在21世纪的我们来说，是多么奢侈的一件事啊，我们多么想也能拿起锹和铲，去探访那消失的遗迹、雄主的殿堂、迷眼的黄金、沉睡的宝箱、英雄的陵墓、埋藏的宝藏。我们生活在一个限制重重的年代，也不可能抛下手头的一切去追逐梦想，或许我们能找到这份快乐的，只有游戏中那幻想的地方。（"FT，导游怎么也开始写韵文了！""没办法，这段时间和天丛云剑MM在QQ上聊天聊多了，受感染了！MM，就让我盗版你一次吧^_^"）

在游戏的虚拟世界里，由于价值观和现实世界不同，所以宝藏的定义也大不相同，大多数游戏的虚拟世界的金融系统都做的比较糟糕，无法在这一点上实现对于现实世界的模拟，以单机版游戏为例，大多数RPG游戏主角到最后都是腰缠万贯、财大气粗，而网络游戏相对好些，因为其现实世界的味道浓一些，但是毕竟也只是对现实世界中金融系统简单地模拟，所以相当的脆弱，一般实际中都绕开了游戏中的金融系统，即游戏中的金钱只是个摆设，通常玩家们更加倾向于以物易物，或者现实货币交易。所以，游戏中的宝藏和现实世界中是有区别的，因为虚拟货币对玩家来说没有什么吸引力，所以一般游戏中的宝藏都是一些比较实用的神兵利器，以及一些稀有的魔法物品，但是游戏中的宝藏和现实中的有一点还是相似的，那就是都具有强大的功利性和使用性，宝藏的意义也就是在于此。也许有一天人们可以自由实现原子核的改造，那黄金是宝藏的概念在现实中也要改变吧。当然，还有一些游戏在本身的剧情中融入了宝藏，比如《利奥的探险》一直以来的主题啦，《鲁多拉的秘宝》中主人公对于拯救世界秘宝的寻访啊，还有许多RPG也把寻宝最为推进剧情的线索。这都让我们在游戏中体验到了寻宝的乐趣。

All right！这次华丽的、神秘的、有趣的寻宝旅程在这里就要结束了，希望每一位阅读玩这篇文章的读者都会在未来找到真正属于自己的宝藏。

文 太阳黑子工作室·死鱼高达 编 卡伦



孤高的弑神者

——《影之心II》单人极限通关

看到这篇攻略的时候，想必各位已经通关了。有些人会想，这游戏难度实在太低了。确实，按照常规方式通关，难度并不是很高，那么下面我就要用威尔对极限发起挑战。那就是——单人低平均等级通关。

先来解释一下单人低平均等级通关的定义：不使用第N之键，除个别战斗外，所有的战斗由威尔与当前队伍中等级最低的成员参与，在战斗中除威尔外的人员在战斗结束前全部死掉以此来回避经验值降低队伍的平均等级。（由于布兰卡有一段单人剧情必须要升级，而卡琳与威尔也有一段剧情，因此他们的位置分别由后来加入的约阿希姆与露琪娅顶替。）除固定战斗和必须的BOSS战外的经验值全部回避。其中包括打某些BOSS的奖励经验，如果打倒BOSS后发现拿到了奖励经验，LOAD后重来，破坏奖励条件即可。

剔除了额外的经验，使得威尔在面对一些BOSS时显得捉襟见肘，因此对于リング和装备的依赖显得十分突出。リング的类型选择テクニカルリング，这种类型的リング在perfect区域内能获得更多的伤害与加成，并且在后期使用辅助魔法的时候，必须要按在perfect区域内以期提升更多的能力。威尔最强防具可以通过一系列事件获得（在后面会有介绍），但是最强武器必须要打一个隐藏BOSS才能使事件继续发展从而获得，因此只能放弃，改用次强的龙哭の牙代替。（完成崇拜者の试练3）

心眼：使ヒットエリア消失，提升物理攻击力。（完成修道者の试练4）

大德利（福引员9号）和フレアブローチ（不死山）均有使威尔处于变身状态时SP消耗减半的效果。

ロザリオ：全异常状态防御。（铜铎）

以上4件饰品是必须获得的。而极め需要95%以上的リング成功率与65%以上的パーフェクト成功率，条件过于苛刻，因此只能放弃。

刻印在战斗中使用，按在perfect区域内能提升最多的能力点数。

游戏前期金钱很少，合理分配，不要浪费。

攻略中将列出所有的BOSS数据（HP，属性，对其有效的追加效果）以供参考。

废话不多说了，下面就让我们一起踏上这孤高的王道，将那BOSS轰至支离破碎吧。



攻略始动！

アポイナの塔

开始几场熟悉系统的战斗都可以逃跑。

BOSS战：ガーゴイル（**HP120，暗**）

很轻松，让卡琳被打死，ニコル一个人搞定。

ドンレミ村

注意地上的结界，2场固定战斗，卡琳死后，由ニコル解决。



アルデンヌの森

固定战斗：盖拜特与布兰卡自杀，威尔解决。一路上注意宝物的收集。

BOSS战：アラクネ（**HP380，地**）

用连携可以轻松的干掉，让威尔独享经验即可。

パリ

固定战斗：3个铁の爪ソルジャー，会用レッドレイヴ，自杀还算轻松，用威尔可以一击必杀一个敌人。

出门直接从地下铁前往モンマルトル，与酒店老板一番寒暄，出门后发生剧情，布兰卡与テツ单挑。

BOSS战：テツ

战前调整一下リング，把追加的LV1毒效果装上，纹章装备クロセル，テツ的普通攻击能打11点血，出现必杀的场合是20点不到，注意HP与SP的回复，战胜テツ并不困难。

乘地铁前往シャンゼリゼ，在地铁出口附近能捡到物理防御减LV1，遇到变态的マジメル兄弟后去旅店。在旅店2楼触发剧情前往地下铁。记得给威尔换个武器，再买5个ピュアリーフ防身。

在Amu－328车前有一个リングの魂。一路前进到达大圣堂拿到ヒューズ，返回第一个岔口对列车使用。

BOSS战前让威尔的火属性与风属性的フュージョン觉醒。

BOSS战：カルトス（**HP275，火**）

ボルックス（**HP275，水**）

比较理想的开局是威尔先动，然后变身成マラキア对自己使用ゲイル，布兰卡夹在カルトス与ボルックス之间行动，等其中一个与另一个连携时布兰卡用突进攻击攻击还没行动的那个破坏其连携，然后威尔变身成キャロル对自己使用レイジ提升攻击力，其他人物防御，待敌方一轮攻击过后，我方四人连携集中先打死一个，这样就能稍微轻松点了，记得打死剩下的那个BOSS之前要让威尔之外的3人死掉。

ルアーブル

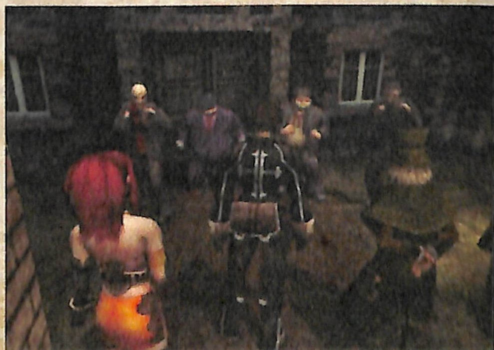
うみねこ亭右边有一个リングの魂，宝物不少记得仔细搜索，打グラン.パピヨン之前给威尔换件防具。去町长家触发事件后，与团长对话，晚上一行人往南巡逻听到北边有动静便赶了过去。

BOSS战：グラン.パピヨン（**HP360，地**）

威尔分别用ゲイル，レイジ提升行动速度和攻击力，伺机用连携攻击。注意グラン.パピヨン的吸血，当威尔HP低于40时请尽快回复。

天亮之后众人前往うみねこ亭了解事情的真相，把定金还给町长后，遭到了打手的袭击。

固定战斗：应该没什么难度，威尔的攻击可以



一下解决一个，如果觉得吃力就用ダイル加速。

之后前往うみねこ亭发生剧情，众人前往ワインセラー，调整队伍时将卡琳替下。

ワインセラー

门口记录点记录完之后有一场固定战斗。

固定战斗：威尔与约阿希姆的攻击力很高，一下一个轻松干掉，最后让威尔一个人拿经验就行了。

BOSS战之前的房间举起右边的梯子后进入下面的门，最里面有一个纹章很容易被漏掉。

BOSS战：ベロニカ（HP220，水）

ムルソー（HP666，风，物攻，物防）

2场连着的战斗，给威尔装备香木の腕轮防止被ムルソー麻痹，给约阿希姆装备クロセル纹章与ゼバル纹章，开战后使用シールド，这样ベロニカ物理攻击的伤害基本就可以无视了，她的魔法ヘイルビーク能造成35点伤害，用キュア回复，打倒她时最好能把HP保持在55以上。

接下来是ムルソー，先用连携把边上的link清理掉，威尔用ダイル给自己提速，盖拜特或者布兰卡装备シトリ纹章用レイジ提升威尔攻击力，威尔与约阿希姆连携对ムルソー展开攻击，リング的追加效果物理攻击降低和物理防御降低对它都有效果，可以给威尔与约阿希姆分别装上，ムルソー的魔法シューター杀伤力颇高，如HP低于55请尽快回复，运气好的话，打到最后我方场上应该还剩2－3人，让多余的人死掉，威尔再给予其最后一击。

回到うみねこ亭找ロッタ婆さん取得ソロモン王の键，乘船前往サウサンプトン。

在ワインセラー玩ラッキーボックス的游戏获得道具比买要便宜许多。

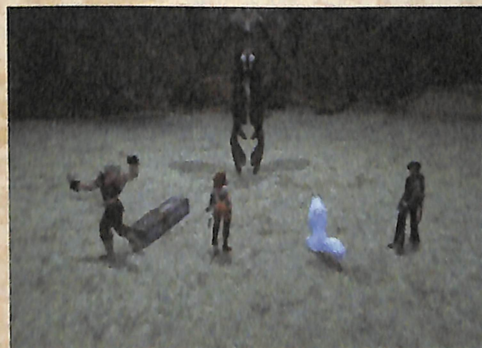
（威尔7 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡3 卡琳4）

サウサンプトン

注意收集道具，城墙上右侧被墙遮住的地方有一个レオナルドベア，与城墙阶梯旁的男人对话可以得到ニーベルング四章，在与グラン．ガマ的战斗中故意被击飞即可回避经验，擂台边上的衣柜是约阿希姆的武器。给威尔换武器，15号福引员的スロウLV1最好拿到，之后就可以往ロンダ废矿出发了。

ロンダ废矿

进入黑暗地区的那条矿道的第一个转角处有1个リングの魂，拿到カンテラ后别忘了回去拿在黑暗地区小木屋里的动の刻印。



BOSS战：グリムロック（HP780，暗，物攻，特防，スロウ）

BOSS第一个回合会用ダイル给自己提速，威尔可以给自己加攻，剩余3人用ホーリーエッジ，ダイル，サージ给威尔附加光属性，提速，提升特防，然后变身成キャロル进行攻击，难度不高，装上スロウLV1还会降低BOSS的行动速度，战前约阿希姆不能处于隐身状态，否则BOSS在打死其他人前不会对其进行攻击，这样威尔最后就拿不到经验了。

（威尔8 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡3 卡琳6）

ウェールズ

BOSS战：レニ（HP570，地，毒）

レニ会用麻痹攻击，所以先给威尔装上防止麻痹的饰品。首先解决掉边上的link，接着提速，加攻，给武器追加风属性，リング的追加效果可以用毒LV1，猛攻即可，等无关人员全部死光了再解决他。

（威尔9 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡3 卡琳7）

由于后面有一场布兰卡的单人情节因此把卡琳与布兰卡互换，让布兰卡吸点经验。

フィレンツェ

视经济情况换置防具，水池边的男子有ニーベルング七章，水池另一边有纹章ヴェパル，要出城时被拦下拿到了步数计，给参战的人物装上，以后能用累计的步数换到不少好东西。但是为了最终战考虑累计的步数最好换成SP全回复。

マンマリアーラ

刚进门就是一场固定战斗，没什么难度。

右边楼梯上去后直道右侧的房间屏风后面是一个リングの魂。

BOSS战：アンドレ（HP830，火，物防）

没有什么特点的BOSS，リング的追加效果可以用物理防御降低，开战后提速，加攻，水属性附加，很快便能轻松搞定。

回到フィレンツェ后露琪娅加入，用她替下卡琳。カルラ可以回复HP与MP，请善加利用。

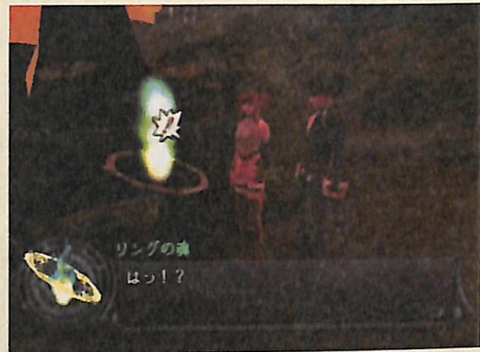
（威尔11 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡7 卡琳7 露琪娅9）

SG团意大利支部

BOSS战：アジトボス（HP880，光）

他的魔法和物理攻击力颇高，建议给露琪娅装上HP回复、提升速度、提升攻击力、提升防御力，以及赋予暗属性攻击的纹章，因为约阿希姆魔防太低很容易被秒杀。开始威尔给自己提速，露琪娅使用辅助魔法给威尔提升能力，可以的话给自己提升一下物理防御，空闲的场合也不要参与攻击多使用防御，等BOSS打到快死的时候再送死，以免留下威尔一人苦撑。

（威尔13 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡9 卡琳9 露琪娅9）



ウェールズ

ロジャー家门外的红色邮筒是约阿希姆的武器，记录点边上的装置可以买卖道具，给威尔换个武器，在ロジャー家找到绳梯子就可以前往ネアム地下遗迹了。

ネアム地下遗迹

变态兄弟所在的大厅对角有一个リングの魂。

BOSS战：グレイルゲイザ（HP1240，水，物攻，特攻）

边上的link ゲイザビット会用即死攻击而且HP有330相当难缠，幸好石化和麻痹对它有效，给威尔装上石化LV1，约阿希姆装上麻痹LV1。グレイルゲイザ开战后会与其中的一只link连携，威尔用突进攻击解决那只link，运气好的当场就会使之石化，待消灭掉另一只link后，露琪娅用辅助魔法提升威尔的攻击力与速度，赋予武器火属性，提升自己的防御力。グレイルゲイザ对威尔的最大伤害在60－70，保证威尔的HP注意回复。

（威尔14 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡11 卡琳11 露琪娅9）

カンヌ

给布兰卡购买武器和防具，换下来的防具不要卖掉，留着BOSS战时替换身上的防具给威尔使用。一定要购买一个防止石化的饰品，钱不够的话可以卖掉点其他饰品。确认准备完毕后到码头乘船前往サント．マルグリット岛。

サント．マルグリット岛

固定战斗：ストレイ威尔フ极弱，轻松搞定。

把所有人的纹章和装备都卸下，以备布兰卡单体潜入使用。进入内部除布兰卡外全员被ベロニカ擒获，SM情节选择威尔，这样救出之后宝箱内就是威尔的武器ファントムクロー。布兰卡单体潜入遭遇フィリップ。

BOSS战：フィリップ（HP？？？，物防）

难度不是很高，布兰卡给自己提速加攻，追加效果可以用物理防御降低，HP低于45时给自己回复。

之后布兰卡潜入监狱内部……

布兰卡版MGS全经验回避攻略：

第一处只要在士兵转身背向时通过即可。

第二处地上有树枝，不要跑，步行通过。

第三处隔着栅栏的2个士兵，要确认2个士兵都背向时快速通过。

第四处利用在墙根处隐蔽，待士兵走过后再

通过。

小房间内一定要在5次机会之内找到特殊房の键，否则会被士兵发现进入强制战斗。

第五处利用墙根隐蔽，待士兵走过，快速向上方通过。

第六处有3个士兵，多用墙根隐蔽，同时要注意地上的树枝，通过时用步行，不要跑动。大致的行动路线是，待下方士兵向左移动后，迅速往右通过下方通道，然后在靠近中央通道的墙根处隐蔽，待中央向右巡逻士兵往右侧上方通道移动后，通过中央通道到达左侧，并在左侧靠上的墙根隐蔽，待上方士兵向下通过后，到达上方通道，确认正中无士兵时进门即可。

第七处是2个背向的士兵，首先在铁栅栏这一侧引起他们的注意，然后快速到达左或右侧通道靠上的墙根隐蔽。待其走过后，快速向上通过。

BOSS战：オスカル（HP400，风，物攻，特攻，スロウ）

它会用毒攻击，所以布兰卡一定要装备防毒的饰品，追加效果用スロウ，不要给自己提升能力或者附加属性，オスカル会放魔法消除提升的效果，HP低于45时回复HP，基本在SP到0之前就可以结果了オスカル。

终于将众人悉数救出，牢房边上的宝箱拿到ファントムクロー。宝箱边上的木箱子是特殊防御减LV2。现在返回把路上没开的道具都拿到。在3个士兵巡逻的房间的右上角有一个リングの魂。找齐3件道具，监狱内的犯人会制作囚人お手制の键并给你ニーベルング二章。搜刮一空后到布兰卡刚潜入时的第二处，开门进入，BOSS战。



BOSS战：ゴッドハンド（HP1960，地，スロウ）

游戏前期的一个难关，之所以说难不是因为BOSS难打，而是之前的杂兵3连战，为了让闲杂人等回避经验，往往会使得威尔陷入1对6的尴尬境地。战前做好充分的准备，威尔的武器和防具必须是当前最好的，给威尔装备防石化，防パニック的饰品，追加效果使用スロウ，购买足量的HP回复用品。第一场战斗开始后变成マラキア对自己使用ゲイル，注意：ゲイル使用时一定要按在红色的perfect区域，这样可以提速156%。第一轮敌人行动后本方除威尔很可能全灭了，如还有人活着可以给威尔加血，如只有威尔一人活着就不要解除マラキア的状态，由于提速156%，此时威尔一回合可以行动2次。1次用作攻击，1次则可使用道具进行回复，直到敌人只剩一人，此时一定要将HP回复至全满，再进入第二场，为了回避经验不要全部打perfect，否则会获得额外的经验奖励。第二场开始后大致打法与第一场相同，只是第一轮过后本方闲人几乎不可能生还，使得威尔的压力更大，注意回复，进入第三场前保持HP全满状态。第三场打法同第二场，在此就不再赘述了。运气不好被连携打趴下的话就要多LOAD几次了。接下来就是真正的BOSSゴッドハンド登场了，说实话熬到这里基本就等于闯过了游戏前期最大的难关了。提速、加攻、附加风属性、攻击出个スロウ的话，我方行动2轮ゴッドハンド才出手一下。不过他的攻击力颇高，デッドリースルー打威尔的伤害在110左右，注意回复HP。结束战斗后拿到山贼のピアス给参战人员装备起来，以后的战斗可以多拿20%的钱。

（威尔16 约阿希姆6 盖拜特3 布兰卡14 卡琳13 露琪娅9）

ペトログラード

安娜斯塔西娅收集完道具，就去西廊最上方的房间和イワン对话，之后回房休息，晚上跟踪ラスプーチン，被追杀。

BOSS战：ペンデュラム（HP333，水）

很轻松的战斗，安娜斯塔西娅别忘了给ペンデュラム拍照获取特技。如果自杀的时候发现有点困难，可以让剩余的人物和威尔连携，等ペンデュラム使用范围攻击就一网打尽了 -_-b

（威尔17 约阿希姆6 盖拜特5 布兰卡14 卡琳13 露琪娅9 安娜斯塔西娅18）

由于安娜斯塔西娅强制加入，因此必须换下一个人，露琪娅在参战人员中等级最高，所以换下。打完后分组为安娜斯塔西娅，威尔，约阿希姆，盖拜特。

冬宫

宝物和纹章不要漏掉，从1楼绕到2楼东侧，记录点SAVE后进房间BOSS战。

BOSS战：ピクトル（HP1800，火，物攻，特攻）

给安娜斯塔西娅装备一个小铃の腕轮，首先消灭掉link，然后给威尔提速，加攻，附加水属性，追加效果使用特殊攻击减LV2，ピクトル的特殊攻击力不是很高，很快就能搞定。

（威尔18 约阿希姆6 盖拜特5 布兰卡15 卡琳15 露琪娅12 安娜斯塔西娅18）

获得狮子宫の键，进入狮子宫后引发剧情，为了寻求ラスプーチン的秘密，众人前往ギョレメの谷。

ギョレメの谷

把宝物搜刮一空，找到的ブルーケープ给卡琳装备，给威尔换一件防具。主教所在的祭坛右侧有一个リングの魂，然后可以打完入门者试练拿到道具再继续下面的剧情。在祭坛找到主教，威尔与卡琳一起进入グレイヴヤード，通过迷いの扉进入破坏神の扉到达镜の国。

镜の国

刚走几步就是一场固定战斗，搞定后沿着路一直走到蓝色门的房间，与镜子中的自己作战，这场战斗没有经验，大家可以放心地打。进入镜子后的另一个世界，回到刚进来的入口，拿到镜の国の键。通过镜子返回，走过蓝色门的房间向前在记录点SAVE后进门BOSS战。

BOSS战：アモン（HP765，无）

虽然本方只有2人，但是アモン出乎意料的脆弱，特殊攻击不强，物理攻击全中伤害110左右。威尔变身提速，卡琳加攻，注意战斗中至少要让アモン出手7次以上……

"老实说，你是不是在耍我，拜托不要折磨了，快点结果我吧。"

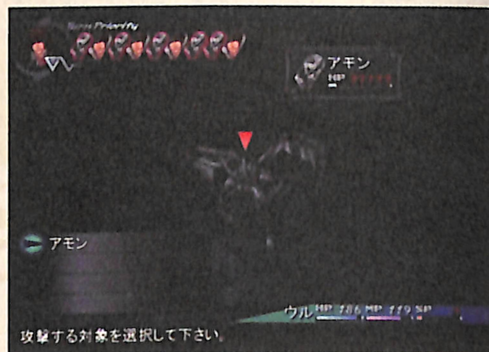
"不行。"

"为什么？"

"打太快，要拿到奖励经验的。"

"我 -_- 凸…………"

战后获得アモン の魂。



（威尔20 约阿希姆6 盖拜特5 布兰卡15 卡琳15 露琪娅12 安娜斯塔西娅18）

ペトログラード

由于安娜斯塔西娅强制参战的剧情已经结束，调整参战人员为威尔，约阿希姆，盖拜特，露琪娅。回到ペトログラード，走死者の回廊进入冬宫，阻止沙皇暗杀计划，之后追着ラスプーチン来到中庭。

这里有3场固定战斗，首先是剧情发生1场，之后在旋转楼梯上有2场，注意这里很可能会与普通战斗搞混，固定战斗逃跑时会有特殊的提示注意识别就行了。打完可以返回记录点SAVE，准备充足的HP，MP，SP回复物品（低级的3类回复至少10个以上，中级与高级的少量）再开始BOSS战。

BOSS战：ナイトクイーン（HP2380，水，物防，特防）

ナイトクイーン会即死攻击，所以要给主要负责辅助和回复的露琪娅装备当前最好的防具，防即死的饰品和加特防的饰品。威尔则需要防即死的饰品，ナイトクイーン普通攻击不高，另一个饰品可以考虑加攻，追加效果用物理防御减LV2。开战后威尔变身提速，露琪娅用全体加特防的魔法，消灭掉2只link后，一定要保持露琪娅与威尔不死。ナイトクイーン会使用针对人物属性的魔法，对加了特防的露琪娅与威尔的伤害在100左右，通过人物

行动顺序计算HP回复，SP回复与MP回复使用的时机，特防上升效果结束后一定要在第一时间补上。威尔的提速效果消失后也要尽快加上，如果有空闲的机会可以给威尔附加火属性，威尔在攻击的同时也要使用药品参与回复。经过漫长的拉锯战，等到确认能一击消灭ナイトクイーン后，再让露琪娅死掉。

（威尔 22 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 17 卡琳 17 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 19）

去イーダルフラーム之前给威尔置换武器和防具，也给露琪娅换一件防具。顺便去ギョレメの谷把修道者の试练也打掉，在修道者の试练3中对战アンドレ可以用安娜斯塔西娅的拍照技能习得キャスティール，这样以后要是钱不够用了，来打试练从某些富得流油的BOSS身上诈点钱出来就行了。通过修道者の试练4可以拿到心眼，超强的饰品一定要拿到，给威尔装上。

イーダルフラーム

没走多远第一个虫卵，一场固定战斗，ギーガフィラリア的提速魔法很讨厌而且攻击力也不弱，威尔可以变成マラキア或者提速与其对抗。路上的虫卵有很多是可以绕过的，大致的走法是，从イーダルフラーム入口开始走到第1个岔口往右，第2个岔口往右，第3个岔口往左，第4个岔口往右，第5个岔口往右，第6个岔口往左，第7个岔口往上直行，打掉一个虫卵来到中央的变态兄弟处，刚才经过的几个岔口的另一条路上还有几个宝箱可以拿。这里有个记录点可以SAVE，买一个ウィルパワー，后面宝箱里还能开到一个，打BOSS的时候用。进入黄色的门之前SAVE一下，然后就到了心脏部位。

BOSS战：マザーフィラリア（HP700，光，ディレイ）

2场小BOSS的连战，给威尔装上防麻痹的饰品，追加效果用ディレイ。开场マザーフィラリア先动，幸好威尔的HP足以应付2条マザーフィラリア一轮的攻击。变身给自己加速，然后变成アモン，如还有同伴存活，同伴负责回复，威尔攻击，记住HP千万不能低于120，SP低于10的时候，可以变身成SP消费相对较低的マラキア。用了加速后战斗应该还是相当轻松的。进入第2场连战前记得将HP回复满，如法炮制即可。

（威尔 24 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 19 卡琳 19 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 21）

心脏停止跳动，2边都有道具，继续向前，



SAVE后开始BOSS战。

BOSS战：アスモデウス（HP2880，无，ディレイ）

战前给威尔装备防止SPダウン的饰品，追加效果用ディレイ，多准备些HP150回复的药品。开战后变身加速，由于BOSS以暗属性魔法攻击为主体，轮到自己行动时解除变身状态。BOSS的物理攻击和魔法攻击攻击力都颇高，如果露琪娅能顶住BOSS第一回攻击就给威尔回复或者加攻。威尔必须始终保持加速状态，加速效果消失就变身给自己加速，按在perfect区域的话下一回应该还是自己行动，然后解除变身考虑防御或者回复，等到连续2回行动，一轮回复一轮攻击，总之攻击的一轮HP务必保持在180以上，HP150回复药按在perfect区域里能恢复216。战胜アスモデウス只是个时间问题。

（威尔 25 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 20 卡琳 20 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 22）

アポイナの塔

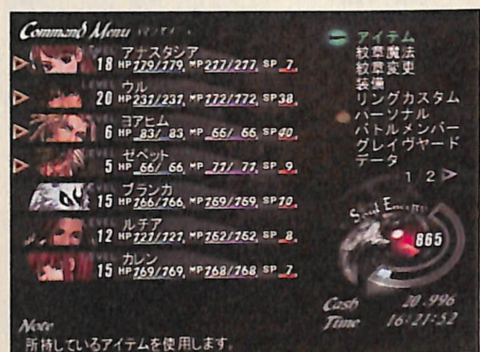
进塔前准备充足的150HP回复和10SP回复。1楼左侧的门可以绕到外面的平台找到2个宝箱，原本五芒星传送点的左侧有1个リングの魂，天秤放上杀人犯和放火犯就可以继续前进了，用有3段レバー的那个吊篮把レバー固定在下段就可以把装有纹章的吊篮放下来。

BOSS战：アスタロト（HP3040，无，特攻）

disk1最大的难关，相比アスモデウス有着更高的攻击力和HP，最让人头疼的是他的魔法クリアクレスト是光属性的对先天暗属性的威尔伤害颇大，而且带有降低特防的效果。虽然特殊攻击减对他有效，但是降低特殊攻击力后，对威尔依然是2击必杀。因为这是唯一对アスタロト有效的追加效果，还是装着吧。开战后アスタロト先动一般是释放魔法ミティアフォール或クリアクレスト，注意如果此时场上只剩威尔一人请LOAD重来，直到アスタロト第一轮攻击过后本方除威尔外至少有一人幸存。然后威尔变成マラキア提速，此战中的提速应全部按在perfect区内，然后变成キャロル提升攻击力。同伴行动，如果威尔HP不满220就回复HP，如果威尔是满血就防御，切忌进攻。威尔变成アモン用普通攻击攻击アスタロト约能造成500点左右的伤害。分析一下アスタロト的2种开局模式1：ミティアフォール→クリアクレスト→バリヤー；2：クリアクレスト→バリヤー。无论他使用何种行动模式，威尔在同伴存活的条件下，都能保证至少在攻击他2次后还是满血。这样基本已经打掉アスタロト一半的HP了。同伴被打死后威尔的攻击模式遵循的原则是，提速消失后，继续给自己提速，确保提速后依然是自己行动。如果不能确保，可采取防御手段或者使用药品调整delay时间。HP保持在220以上，SP保持在10以上，SP低于20时只保持マラキア状态。切忌盲目进攻，利用2回行动的机会1回攻击1回使用药品回复。打到最后アスタロトHP不足500时可在2回行动，SP大于6的时候放手一搏，变身成アモン猛攻，苦战之后终于胜利了。

（威尔 27 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 22 卡琳 22 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 23）

disk1 结束



disk2

横浜レンガ仓库

4场强制战斗，首先是藏人单打1场，接着2场布兰卡可以选择在第1场就加入，2场都让布兰卡死掉就可以了，第4场在记录点右下发生。结束后就可以控制威尔了，这里宝物不少，还有福引员9号，他那里有SP消费减半的大德利，获得后对威尔变身参战帮助颇大。在左上角仓库里有一个人从他那里可以买到一个纹章。

横浜市街

事件过后藏人加入。在有块武字招牌的店门口有1个リングの魂。给威尔换一套武器防具，辅助参战的人员换一套防具，顺便买点药品。出横浜市街前往战舰三笠。

（威尔 27 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 22 卡琳 22 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 23 藏人 30）

战舰三笠

左边有1个リングの魂，舷梯下面有一个纹章，上舷梯那个船员有ニーベルング三章。注意分队的时候调整平衡合理分配纹章，免得在船舱里被杂兵全灭。藏人组获得保安键.壹打开“ロ”→威尔组进入“ロ”的门，拿到保安键.贰，打开“イ”→藏人组拔下保安键，打开“ハ”→威尔组打开“ロ”，找到船室の键，到船室打开“甲”（墙上的衣服里有即死LV2，宝探し的第3件宝物）→藏人组，拔下保安键，打开“乙”，回到“イ”的门前→威尔组，返回打开“イ”→藏人组，返回打开“ロ”→威尔组，打开“イ”→藏人组拔下保安键，到“ニ”的门前→威尔组打开“ニ”→藏人组打开“丙”→威尔组拔下保安键，下到底层会流。

BOSS战：寺田中佐（HP3360，水，物攻，物防，特攻，スロウ）

打完アスタロト，回头再来看这个BOSS，只有一个字可以形容“弱”。威尔的追加效果建议用スロウ，开场寺田会防御，威尔提速，4个link会与寺田连携。威尔变成アモン使用一个恶魔光线，本方再一个范围魔法，就可以全灭link。然后给威尔全套，蹂躏完寺田之前记得让无关人士都趴地。

（威尔 28 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 23 卡琳 23 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 24 藏人 30）

藤堂技研

樱花启动实验，全部完成即可。

横浜市街

回到川岛家发生事件然后前往外人墓地。

外人墓地

记录点上方的墓碑可以拿到特殊防御减LV3。

BOSS战：月黄泉（HP3600，光，物攻，特攻，スロウ，ディレイ）

物理攻击力颇高，可惜缺乏有效的大范围杀伤能力。威尔变身提速，追加效果用スロウ，辅助人员加攻，附加暗属性。和寺田一样轻松搞定。

（威尔 30 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 24 卡琳 24 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 25 藏人 30）

异界

先走左侧青色的鸟居拿到镇怪来符，然后返回最初的岔口解开右边红色鸟居的结界，向前第1个岔口走右边，第2个走左边，拿到散章灵符，解开另一个红色鸟居的结界，向前直行。

BOSS战：雅蓝（HP3720，暗，特防）

魔法攻击力极高的BOSS，又没有对他特别有效的追加效果，还会针对人物属性施展相对的魔法攻击。开战后如果本方能有一个辅助人员活着的话那是再好不过了，威尔变身提速，然后变成アモン，辅助人员回复HP或者附加光属性。威尔在保证HP全满的情况下消灭掉2个link。提速效果消失后一定要在HP高于300或者确定提速后依然是自己行动的场合下再进行提速，多运用防御和HP回复药调整delay时间，时刻保持HP在300以上，否则雅蓝来个マインドアサルト吸光所有的MP，而恰巧在此时提速效果消失的话，那可真是欲哭无泪啊。充足的HP回复药和SP回复药是取胜的关键，对比アスタロト，由于有了大德利，总体来说轻松了不少。

（威尔 31 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 25 卡琳 25 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 26 藏人 31）

日本桥

十字路左边公园约阿希姆见到师父，选择不战即可，然后到十字路右边空地触发事件。

BOSS战：钟馗（HP???，光，スロウ）

变身提速加攻，2~3下就能干掉。之后的小钟馗基本一下就能干掉。

给威尔买套武器和防具做好准备和卡琳对话，出发。三猿众解决掉3组小钟馗后，开始真正的BOSS战。



BOSS战：钟馗（HP4550，光，スロウ，特攻）

说强确实很强说弱确实又很弱的BOSS。强在攻击力高而且有即死攻击，弱在被スロウ后就只有被虐待的份了。威尔的追加效果用スロウ，开局提速，加攻，HP不够就加个血，保持变身状态或者变成アモン，第2或第3轮它会用即死攻击，如果没有装备防即死的饰品就防御一下吧。钟馗行动少于5回合获得额外奖励，一个魂の刻印。

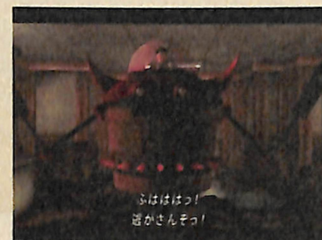
（威尔 33 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 27 卡琳 26 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 27 藏人 32）

藤堂技研

偷到士兵服装进入内部，发生事件后脱逃出来，刚要逃出门口的时候BOSS出现了。

BOSS战：富狱（HP5040，地，物攻）

攻击力很高的一个BOSS而且解体攻击带有即死效果，但是对他有效的追加能力物理攻击减恰好克制了其攻击力高的优势。威尔装备防即死的饰品，这样大德利就无法装备了，因此此次战斗变身以マラキア为主。开场BOSS大炮攻击，本方应至少还有一个辅助人员存活，威尔提速加攻，辅助人员可以使用风属性附加，如威尔HP不足300一定要防御，下回合回复，然后开始攻击。物理攻击减如果成功也要将HP维持在200以上，提速效果消失在第一时间补上，攻击力也要时刻维持在提升的状态下。打到红血后，他会用麻痹攻击，记得没有2次连续攻击的机会之前切忌轻举妄动，以防御为主。等到2次能击杀了，一口气将其解决。



（威尔 34 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 28 卡琳 28 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 28 藏人 33）

日本桥

在十字路右边的空地处找到布兰卡与藏人，在十字路上方找到安娜斯塔西娅与约阿希姆，在十字路左边公园找到盖拜特与露琪娅。找齐众人后，出发前往风之森。去风之森前可以回欧洲搜刮一番，把能拿的都拿了。

炼狱界

进风之森没走多久便到了炼狱界。右侧的鸟居需要一次性通过，不能重复。可以这样走：右上→右上→左→右下→左→右上→左→下→下。然后解开封印，进入BOSS战。

BOSS战：阎魔.雅蓝（HP5100，暗，特防）

开场极容易被全灭，4连携的魔法攻击可不是闹着玩的，多LOAD几次保证场上至少剩一个同伴下来。威尔提速，变成アモン至少先灭掉2个link，同伴负责给威尔把HP回复满。剩下的就比较简单了，提速后变成アモン一次回复一次攻击，HP不要低于260。

（威尔 36 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 29 卡琳 29 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 29 藏人 33）



犬神の里

先去藏人家，得知藏人母亲在宿祢の泉后前往宿祢の泉。

BOSS战：红艳姬（P5720，火，物攻）

当约阿希姆处于隐身状态，场上还有其他人物时BOSS不会对其主动攻击，利用这一点此战会相当轻松。威尔变身提速，加攻后，约阿希姆使用水属性附加或者HP回复在旁辅助。红艳姬使用エナジーチャージ后，一定要防御，即使满血也顶不住她一下普通攻击。快打死的时候可以让约阿希姆与威尔连携，红艳姬范围魔法把约阿希姆送上天后，威尔再结果她。

（威尔 37 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 30 卡琳 30 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 31 藏人 34）

不死山

拿到红玉晶放在祭坛上，进入传送点。拿到苍玉晶后，把苍玉晶放在离记录点较远的祭坛上，进入传送点，去拿黄玉晶。返回把苍玉晶放在记录点边上的祭坛上，进入传送点。最后把黄玉晶放在祭坛上，来到熔岩地区。一路前进，在分开的熔岩形成的道路里靠左走能拿到フレアブローチ，这个东西可以替换大德利，而且没有不良效果。在记录点SAVE后，开始BOSS战。

BOSS战：ラストアスタロト（HP6120，无，ディレイ）

比起第一次遭遇ラストアスタロト似乎没什么大的长进。ディレイ对其有效。威尔依然提速加攻，一回合后能有同伴活着那是最好不过了，帮着加个血。和上次一样，开局用完クリアクレスト后他会给自己放バリヤー。这次ラストアスタロト的最大伤害在330左右，注意回复和防御，接下来的步骤就照上次对付他的打法实施便可。

（威尔 39 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 32 卡琳 31 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 32 藏人 35）

麻布暗黑坂.上屋敷

犬神の里的剧情结束后，到外人墓地，然后前往麻布暗黑坂.上屋敷。进入之前先把风属性フュージョン提升到GRADE3，然后升到LV10。必经之路上有4场强制战斗，威尔变成リベルティス用ストーム集中先干掉几个，剩下的就好办了。边上的门不要进去，上到2楼记录点SAVE。

BOSS战：神无月（HP6380，水，物攻，物

防，特攻，特防）

给威尔装上魔术师のピアス，2连战，前面的杂兵用ストーム解决。物理攻击对神无月是无效的，因此威尔变成リベルティス提速后将以ストーム为主攻魔法。采用连续行动时，一回ストーム一回防御，当HP低于100时回复的策略。提速效果消失后再次提速时一定要确认接下来仍然是自己行动，否则用防御或者吃药调整一下。注意SP，HP，MP的回复，配合防御，慢慢地把神无月磨死。

（威尔 41 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 34 卡琳 33 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 34 藏人 37）

去女王の庭园前先到ギョレメの谷完成崇拜者の试练3拿到龙哭の牙，这将是威尔的最终武器。

女王の庭园

先在下方大厅的正上房间拿到ナイトの驹，然后到左边大厅的右侧房间拿到ポーンの驹，注意观察室内的布置。然后到右边大厅的左侧房间，将室内布置调整成与另一侧房间相同，拿到クイーンの驹。接着到上方大厅的正下房间，在房间右下角桌上的棋盘处调查，选择第三个选项，拿到キングの驹。回到下方大厅正上的房间，把キングの驹放到房间上方的壁炉上。最后到上方大厅往上走，在记录点SAVE后开始BOSS战。

BOSS战：キングタマコス（HP6450，风，スロウ）

事实证明只要会中スロウ的BOSS都是一条废柴，キングタマコス也不例外。但是………

威尔："哦剁，哦哒，哦啦～～哈哈，小样不行了吧。还手啊，看你那龟爬的速度，真是可怜，玩的差不多了，受死吧！嗯，那是什么？"

キングタマコス："スピリットオフ"

威尔："啊？这是怎么回事？"

裁判："威尔选手掉出了擂台，キングタマコス选手获胜！"

威尔："不公平，我要抗议……"

キングタマコス在红血后会使用スピリットオフ强制使威尔离开战斗，解决的办法就是在黄血时预先估计一下伤害，然后利用防御或者使用药品调整一下行动顺序，准备2～3回连续行动一口气将其解决。

（威尔 42 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 35 卡琳 35 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 35 藏人 38）

从内心世界出来后，众人来到ウェールズ，ロジャー的家里。地下室事件结束后，到犬神の里。在内心世界跟着ジャンヌ进入那扇门。等内心的事件全部完结后，去藏人家与藏人母亲对话，第2天要出发时，发现卡琳不见了，在宿祢の泉找到卡琳。之后在飞鸟.石舞台发生剧情后铜铎出现。



迎来最后的战斗前先要做一下准备。前往カンヌ与沙滩上的孩子对话。然后去ペトログラード在去死者回廊入口的桥不到一点的地方有个老婆婆，与其对话。之后去シャンゼリゼ找那个站在路中间的前铁爪成员。再到カンヌ第2个阶梯处，回答站在凳子旁男子的10道心算题。最后在サント.マルグリット岛监狱与レニ对决的地方找到他，获得威尔最强的防具ヘルライダース。到フィレンツェ用累计的步数换取1000步1个的SP全回复，至少要准备10个。到大圣堂的商店，把无用的武器防具全部卖掉，购买ストライク扩张。准备好足够的HP、SP、MP回复后就可以出发前往铜铎了。

铜铎

分别将四层祭坛上的轮全部变成与第一层颜色相同。被传回第一层后，从左边蓝色的光柱传到第四层，在下方的宝箱里拿到ロザリオ（一定要拿到）。回到第一层，去正上方的光柱。之后的选项会关系到最终的结局，自分らしく生きることさ→GOOD END；安らぎの中で生きることさ→BAD END。

BOSS战：风神（HP3540，风，物攻）

雷神（HP3780，地，スロウ，ディレイ）

原本认为很强的一对BOSS，但是他们太喜欢连携了，加之雷神对スロウ没有免疫能力，白白浪费了很多进攻的机会。而且他们连携攻击时只要威尔防御便会导致COMBO BREAK，轻松获胜。

（威尔 45 约阿希姆 6 盖拜特 5 布兰卡 37 卡琳 37 露琪娅 12 安娜斯塔西娅 37 藏人 40）

2个失去至爱的男人终于站在了决战的舞台上，宿命的对决，男人对男人的战斗。

最终BOSS战：素戈鸣（HP10000，无）

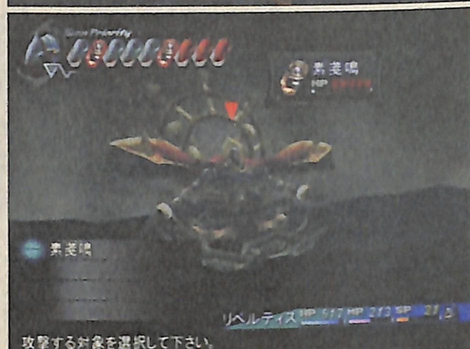
草雉剑（HP1590，无）

八咫镜（HP1370，无）

八坂琼勾玉（HP1250，无）

游戏最大也是最后的难关，四个BOSS的攻击不仅带有各种异常效果，攻击力也不俗，素戈鸣的一招终焉たる天启更是可以打掉威尔一半以上的HP。八坂琼勾玉会用补血和解除我方提升效果的魔法，需要优先解决。八咫镜会使用提升全体能力的技能。而草雉剑只会一招普通攻击。正好按照它们的HP由少到多实行消灭作战。由于敌方的攻击带有异常状态，因此ロザリオ是一定要的，为了保证威尔的攻击力心眼也是必备的，变成リベルティス可以保证拥有最快的行动速度。开局有2种选择，1：变成リベルティス，给自己提速。2：变成リベルティス的同时与同伴自动形成连携，攻击八坂琼勾玉，同伴提速。无论使用何种开局都能化解八坂琼勾玉第一轮攻击，它会用解除提升效果或者给自己回复HP。接着利用2回连动回复HP，我方防御，伺机攻击八坂琼勾玉，务求2下将其击破。素戈鸣如果与三神器合体，一定要在他攻击的那一个回合防御，否则必死无疑。击破八坂琼勾玉后，没有了加血，没有了解除效果，场面顿时倾向了我方。稳健地利用提速、防御、吃药调整delay。在可防御情况下HP不低于200，不可防御情况下必须满血。充分利用リベルティス的高速度，一攻一防、一补一防，时刻保持在提速状态下。经过漫长的消耗战，终于迎来了最后的胜利。





后记

终于完成了极限的挑战，在开始挑战之前就对可能遇到的困难做出了充分的思想准备。有些是预料之中的，比如アスタロト与最终BOSS战。而出乎预料的情况也不少，サント.マルグリット岛监狱的BOSS战出乎预料的困难，原本想象因物理攻击无效而会陷入苦战的神无月却又令人跌破眼镜的容易。最初构思这个攻略的时候考虑到了第N之键的霸道，事后发现自己的想法只对了一半，永远之键对最终BOSS确实可以一击必杀，但是使用失败的话，带来的将是巨大的delay，纯粹的赌博明显不符合对极限挑战的精神。思前想后还是决定把使用第N之键排除在攻略之外。实力，耐心加上一点点的运气，有了这些，挑战极限不再只是个梦想。





胜负师：本次的ACG议会共收录的4篇风格迥异的文章，第一篇《史莱克与黄威廉》由颇具人文气息的作者天之业云为我们带来，他对现今流行的反传统偶像现象进行了理性的分析；而天丛云剑MM的《MONSTER》评论依然展现了她细腻的笔触，而这部探究人性的动漫名作也是卡伦极力推荐的，有兴趣的朋友不妨欣赏一下；后两篇讲述SE合并一年概况与游戏品牌树立的文章篇幅虽然不长，但却应该是玩家比较关注的话题。好了，敬请观赏！（投稿信箱：gamer@ucg.com.cn）

史莱克与黄威廉

文 天之业云

来自沼泽的淘金者



2001年5月，一部既非源自经典，也非师出名家的动画片席卷了全世界的影坛，首映三天的票房为4230万美元，并且最终以4亿5500美元的全球票房成为史上最卖座的动画片。它就是以一只快乐地生活在沼泽地里的绿色怪物为主角的动画片《怪物史莱克》。当然，票房上的盆满钵满还不足以证明此作的优秀之处，作为安德鲁·亚当森的导演处女作，它一举获得了当年的奥斯卡最佳动画片奖和当年的格莱美最佳电影原声提名，而在英国媒体近日评选的全球十大最受喜爱动画人物中，史莱克更是高居榜首。3年后的今天，他的续集《怪物史莱克2》携着前作的余威，继续横扫世界影坛，而且大有赶超前作之势，到目前为止，《史莱克2》在美国和加拿大两国的票房收入已突破3亿美元，一举击败去年风光一时的《海底总动员》，并且和大红大紫的《指环王》相比也是以微弱优势胜出，所谓"史莱克一出，大作靠边站"一言已并非虚妄，这说明这只与传统动画片英俊潇洒主角大唱反调的绿色怪物早已深入人心。

《怪物史莱克》由斯皮尔博格建立的电影公司"梦工厂"出品，其麾下的PDI工作室制作。如今，梦工厂的PDI和迪士尼麾下的皮克斯（PIXAR）工作室代表着美国电脑动画和特效领域的顶峰，但PDI成名要晚于皮克斯，在PDI成名之前皮克斯凭借多部优秀的CG短片以及1995年的《玩具总动员》早已声名远播，虽然PDI成立于1980年，但是早期还是主要制作视频特效，它曾经在迈克尔·杰克逊的MTV《黑与白》中运用令人叹为观止的电脑变形技术而为世人所熟知。1995年梦工厂由著名导演斯蒂文·斯皮尔伯格和一批志同道合的电影人建立后，三巨头之一，再造迪士尼春天的动画天才杰弗瑞·卡森伯格全程操控动画部门的运行。1996年，PDI公司与梦工厂签署了合作协议，二者决定联手制作三维动画片，他们的合作的第一部动画片《小蚁雄兵》创下了1.8亿美元的票房。而真正使PDI拥有与皮克斯分庭抗礼的实力的，则是这部原先名不见经传的动画片《怪物史莱克》。实际上"史莱克"这一计划早在1996年就已经开始酝酿，是大投入的野心之作，所以后来这种轰动性的成功对于梦工厂和PDI来说，也许是早有预谋的。《怪物史莱克》的角色设计基本上都是按照为角色配音的演员为基准进行设计，比如菲奥娜公主的脸上依稀有卡梅隆·迪雅兹的味道，而那只罗嗦的毛驴和埃迪·墨菲又有几分神似，但唯独主角史莱克是个例外。原本梦工场开始创作史莱克这个角色时，形象来自当时已内定的喜剧演员法利。法利是个大胖子，同后来为"史莱克"配音的迈克·梅尔斯"毕业"于同一个名为《周末夜现场》电视喜剧节目。但不料法利死于吸毒，星运高照的梅尔斯才接替了他的工作。梅尔斯赋予了"史莱克"更加鲜活的形象，他巧妙地运用苏格兰口音，把史莱克多层次的复杂性格表现得淋漓尽致。





对于一部3年以前的老片来说，介绍剧情已经没有多大的必要，相信这里的读者大多已经早已领略过这只绿色半兽人的可爱之处，笔者在这里还是来谈谈本作到底幽默在哪里吧。《怪物史莱克》幽默感基本上都是建立在对以往童话的既定概念的颠覆上面，用幽默的笔调对传统的"英雄救美"、"王子公主"、"骑士冒险"题材进行了辛辣的嘲讽，在影片中我们能看到不少对迪士尼经典作品《小红帽》、《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《灰姑娘》等经典动画的颠覆，片中坏人法兹的宫殿跟迪士尼乐园也有几分相似，甚至当时热门的几部电影《骇客帝国》和《卧虎藏龙》都被他拿来开涮，整一个美式黑色幽默的大杂烩，有些影评人甚至说它充满了堕落的快感，难怪它当初上演时被美国电影协会定为儿童观看时需父母指导的PG级，这恐怕是史上首部受此"礼遇"的动画片。

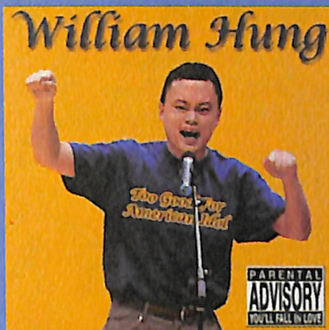
虽然《怪物史莱克2》在票房上并不输于它的大哥，甚至有望继续创造新高，美国热门影评网站"烂西红柿"对《怪物史莱克2》的影评人好评率甚至高达90%，但笔者认为本作除了在新三维图像技术的运用和一些新加入的人物性格颇为搞笑之外，为了继续维持第一作的雄风，在故事剧情和事件处理上显得非常的拘谨，只能说是中规中矩保留了3年前《怪物史莱克》的风格，这对于一部主要是以颠覆和创新为卖点的作品来说，是非常遗憾的，这就注定了它的艺术性无法超越其大哥所达到的成就，这也是这类强调商业性的作品都无法逃避的问题。所以以下的讨论还是以《怪物史莱克》为主。

颠覆偶像概念的偶像



黄威廉何许人也，大家并不一定了解，但这个人最近在美国可是红透了半边天，其星运可谓幸运之极。

黄威廉（william hung:另译孔威廉），21岁，在美华裔，现就读于柏克莱加州大学工程系。在今年2月的《美国偶像》节目中，以其"不同寻常"的表现，成为了众多美国人的偶像，简直就是一夜成名。当日，这



个龅牙的香港小伙子穿了一件蓝色夏威夷衬衫加黑色西装裤，外加一个看上去像锅盖的老土发型，以一种与时下最受瞩目的歌唱比赛格格不入的形象参加了这个节目，选择的参赛曲目是拉丁歌王瑞奇·马丁（Ricky Martin）的性感快歌《She Bangs》，但他既没有瑞奇·马丁性感歌喉也没有他那著名的“电动马达的屁股”，他刚一开口，许多在电视机前观看这个节目的观众都差点笑晕过去：他不仅五音不全，而且台风相当滑稽，马丁诱人的摇臀动作变成了机械式的木偶摆动，台下3位评委似乎顿时被折磨得不成人形。

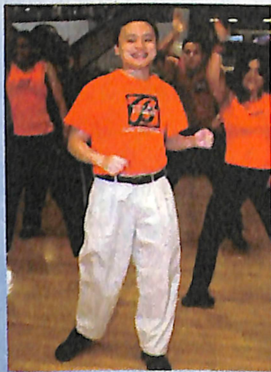
一名黑人评委不得不用一张白纸遮住自己的整个脸部，但从其胸腔震动引起的整个身躯的震动，可以判断出他正躲在白纸背后无所顾忌的狂笑；以尖酸刻薄出名的评委Simon Crowell则活像一只被打蔫的茄子，无精打采地瘫坐在椅子上，好像还不时用手捂住自己的眼睛；只有中间那位女性评委还表现得比较放松，附和着黄威廉的节拍耸着自己迷人的肩膀。

当黄威廉再一次喊出“She Bangs”时，Simon Crowell终于无法忍受威廉惨不忍睹、带着浓厚异域口音的英文演唱了，他粗暴地打断威廉，并刻薄地批评道：“你不会唱、你不会跳，你为什么还要来参加比赛？”（当然，目前这位难为过黄威廉的评委现在已经在黄威廉FANS成立的网站上成为靶心了，但也许这些FANS应该感谢Simon Crowell才对，没有他的难为，黄威廉仍只是那个唱歌走调的黄威廉。）

正当观众都以为威廉会羞愧得脱逃时，他却勇敢地回应：“我已经尽力了，所以完全没有遗憾。”

评委Paula Abdul马上称赞他说：“这是最好的态度。”威廉则继续解释，他并没有接受过任何歌艺上的专业训练，而Simon Crowell马上讽刺说：“这真是令人非常意外！”

虽然知道自己已成为笑柄，但黄威廉却丝毫不介意，还很有礼貌地答谢了评委，然后才拿起自己黄色的背包，不慌不忙地走出摄影棚。但他并没有想到，节目播出后，他受到了前所未有的关注。美国、新加坡、澳洲、冰岛……凡是能够收看到这个节目的国家和地区，电视台与电台都在不断重复播放威廉当晚的演唱，这个在学校默默无闻的三年级学生突然成为了热门人物。



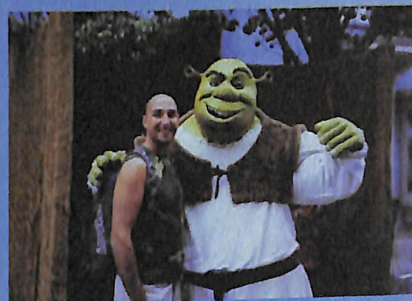
而威廉的支持者们则迅速建立起了以他的名字命名的网站（www.Williamhung.net）。短短一个星期，网站的访问量就超过了700万次！威廉的名字出现在成千上万的blog上面。支持者们甚至写了一封网络请愿信：“Send American Idol William Hung to Hollywood”（送美国偶像黄威廉去好莱坞）。FANS的呼唤最终令美国偶像节目破例让黄威廉参加下一阶段的比赛。美国主流媒体《洛杉矶时报》、《人物》杂志及电视娱乐节目《今夜娱乐》（Entertainment Tonight）纷纷找黄威廉做专访，还有电视台希望他上节目表演。更有牙科诊所站出来表示愿意免费为他进行牙齿矫形，紧随其后的还有牙齿保健产品商希望能够和威廉商谈广告合约。更让威廉始料不及的是，他竟然成为无数女孩心目中的“白马王子”。有多位女郎在他的网站上热情地留言，表示要嫁给黄威廉！一夜之间，黄威廉成为引人瞩目的人物！

如今，这个被称为“可能是电视史上唱得最糟的歌手”，已经被美国唱片公司福斯音乐网络（Fuse music network）与科赫娱乐（Koch Entertainment）相中，收到了这两家公司的唱片合约，成为了“最不可能出唱片却又出唱片的歌手”，他的专辑《真实偶像》已于今年4月6日正式发行，主打歌曲自然是那首传奇的成名作“She Bangs”。

在黄威廉成为偶像的整个传奇中，有着太多的偶然因素，他的华人身分也是其中之一，很多人认为，黄威廉走红其实是被人进一步耻笑，中国人的形象被进一步丑化了。但是那些崇拜者们也许根本就没有把黄威廉是华人这个因素考虑进去，从他所收到的几千封电子邮件来看，正面的意见占绝大部分。大家欣赏他面对失败的态度，欣赏他没有像其他落选者一样或痛哭或哀求、或愤怒或羞愧，只是平静地表达自己的想法和他对生活的态度，令人尊重和感动。

史莱克和黄威廉现象之解读

史莱克和黄威廉之间有着诸多的相似之处，比如他们都挑战经典、实现自我，比如他们都有着很好的商业价值和大众亲和力，比如他们外表都很普通，每个人都可以在他们不完美的身上找到相同点。他们的成功，从某种意义上来说，是迎合了大众的需要，而正因为如此，在它们身上，我们能看到当今大众文化的特点和大众思想发展的潮流。



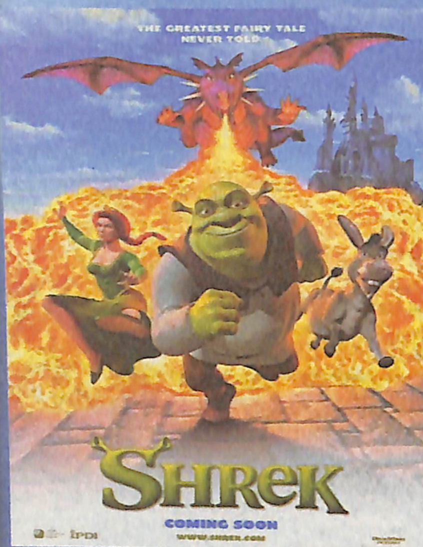
笔者认为，史莱克和黄威廉现象所体现出来的最重要的两点就是“对经典的颠覆”和“对自我的实现”，这两点，正是他们能如此走红的根本原因，而这两点也正是如今大众文化发展的主流倾向，史莱克和黄威廉的成功，实际上是顺应潮流的结果。

挑战经典：

史莱克和黄威廉都各自用了不同的方式挑战了某种经典或某种权威。英国电影《猜火车》片头独白精妙的描述了我们大多数人的生存现状：“选择生命，选择工作，选择终身职业，选择家庭，选择他妈的大电视，选择洗衣机，选择汽车，选择CD机，选择健康，选择胆固醇和牙医保险，选择楼宇按揭，选择买第一所房子，选择你的朋友，选择分期付款的三件头西装，星期天傻乎乎收看无聊电视，边看边吃零食，选择苟延残喘，选择在老人院尿床，在像你一样的狗男女面前丢脸，选择将来，选择生命……”

社会是一部庞大的机器，每个人都在其中扮演着一颗齿轮，也许你很有个性、也许你很有想法，但是为了整部机器的正常运转和确保你自己这颗齿轮地位的稳固，你不得不表现出社会期望你表现的形象，虽然你仍然有选择权，但不过是从一个齿轮的位置换到另一颗齿轮的，人的个性在这个问题上被忽略，甚至也是被表演的内容之一。我们的生活有着太多的束缚，这一点，大多数人都无法改变，大多数人的生活就像《猜火车》的片头里描述的那样貌似自由，实则在无穷无尽的束缚下已经没有剩下多少可以选择，生活因为变得千篇一律而枯燥无味，每个人的内心都有反抗的欲望，而反抗的矛头，则是指向了在精神上用来束缚我们的经典和权威。也许从我们一出生开始，就已经被各种繁文缛节所束缚，老师父母教导我们要做一个好孩子，给我们树立了各种各样的经典作为榜样，我们



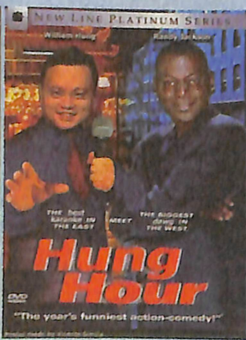


长大了，开始崇拜各式各样的偶像，而偶像们为了维护他们自己那颗齿轮的地位，也不得不表现出公众要求他表现的形象，而不是他们自己的性格，就像成龙说的“我不是成龙，我是在扮演成龙。”从这个时候起，他们实际上也已经成为了经典或权威的代言，然后又作为榜样来束缚我们的精神，最后我们的一生就会在这样的束缚中度过。

史莱克的方式是幽默的嘲讽。英雄美人、王子公主都是大多数人心目中认同的真理，这些都是在我们很小的时候就被灌输到我们脑子里的内容，我们那时也许不知道，也许现实世界的人大多数不是王子和公主、更没有多少机会去斗恶龙救美人，英雄们也不都是标准的大帅哥。然后史莱克出现了，挥起大棒将这些美梦都打碎，让一个又一个童话俗套在笑声中破灭；黄威廉的方式要温和得多，他只是在《美国偶像》这个节目中表现了自己，虽然他的所有能力对于一个偶像来说，都是不够格的，但是他的真诚质朴反衬出了时下里那些偶像的矫揉造作，心地纯良、无惧失败的黄威廉向一切伪饰的完美说不。龅牙也好，锅盖头也好，这，就是一个真实的威廉，一个不需要修饰的反偶像的偶像，他给了那些早已厌倦虚伪造作偶像的人们新的希望。另一方面，《美国偶像》的评委们很不幸地在这个故事中扮演了卫道士的角色，他们自己其实也无从选择，他们早就是这部机器上的齿轮了，为了他们的评委资格力保不失，或者是准备在这个基础上继续发展，那他们就不得不于继续扮演着他们的个性角色，并且不遗余力地在各个细节上表现个性，这个时候评委和黄威廉之间，已经形成了维护经典和权威的卫道士与反抗他们的革命者之间的对立，也许对于这种场景我们这些游戏人都太熟悉了，求职、入学、面试我们都经历过，我们能在黄威廉身上找到许多的共鸣，但我们也许都没有他勇敢，我们都一一屈服在权威和标准的淫威之下，评委们变成了我们共同敌人的缩影，这正是评委后来成为黄威廉支持者们众矢之的的原因。对于评委们的挑战，黄威廉用温和的方式表示了反抗，在成为可悲的小丑后，他并不介意，还很有礼貌地答谢了评委，然后才拿起自己黄色的背包，不慌不忙地走出摄影棚，在美国人看来这种一丝不苟彬彬有礼谦和与处乱不惊是对自尊的维护和对权威隐忍的反抗。很多美国的舆论，美国的观众们，在此之后，对黄威廉被打断表演以后一系列的举动赞不绝口，他们说这很勇敢，他很纯洁。

对于经典和偶像的反抗，并非是由本世纪才开始的，早在20世纪中叶，他就成为了现代思潮的主流架构之一，而塞林格笔下的霍尔顿，则是引发这个潮流的主人公。



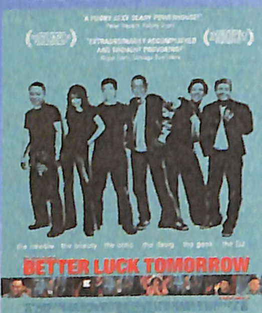


塞林格的长篇小说《麦田里的守望者》，曾经在美国社会上和文学界产生过巨大影响，主人公霍尔顿是一个不安现状的中产阶级子弟，他有一颗纯洁善良、追求美好生活和崇高理想的童心，看不惯成人社会的虚伪和做作，渴望人与人之间的朴实和真诚，但他遇到的全是虚伪和欺骗。无力改变现状的霍尔顿，只好苦闷、彷徨、放纵。他读书不用功，抽烟、酗酒、搞女人，满口粗话，张口就是“他妈的”。霍尔顿实际上所代表的，就是二战后的美国在社会异化、政治高压和保守文化三股力量的高压下，无法忍受、起来反抗的“垮掉的一代”，是最早出现的反抗教条和束缚的“英雄”，但确实，霍尔顿的反抗是一种消极的反抗。

时光流转到网络文化飞速发展的21世纪，人们，尤其是美国人反偶像意识有增无减、愈演愈烈。网络文化是提倡自由公平的文化，任何人在这里都不带有任何特权，任何人都有权利发表自己的看法和批判性质的言论，特别是偶像和经典既是大家的束缚又为大家所熟悉，所以，自然而然地成为了众矢之的。网络的语言本来就是幽默、嘲讽和搞笑，像史莱克这样的表现方式深入人心也是情理之中，也许，我们自己在网络上也天天在进行着和史莱克相同的行为和举止。另外，或许全世界都已经厌倦了霍尔顿式的消极反抗，随便打开一个电视机频道都可以看见众多的摇滚乐明星在用他们的颓废表演着摇滚的戒律——核心的反叛，他们在精神上就是沿袭着霍尔顿的血脉，但越来越多的这样的反叛和对抗正在成为形式，失去原来所蕴涵的意义。我们需要另外一种代言，另外一种形式的反抗，正在这个时候，黄威廉出现了，用东方式的谦恭和隐忍表达了他反抗的形式，也用自己的积极、坦然书写新一代反偶像标本。从消极反抗到戏谑嘲讽或坦然面对，这就是半个多世纪的反教条和反偶像发展之路！

实现自我：

当然，仅仅只是反抗是不够的，反抗的目的就是打破束缚，得到自我个性的自由舒展。史莱克和黄威廉也都在反抗的基础上实现了自我。





霍尔顿为什么用消极的方式反抗，这是因为，虽然他反抗教条和束缚，蔑视扭曲的社会，但是他的那个环境没有办法提供给他表现自己想法的场合，在没有获得名誉和地位之前，那个社会不会倾听你的任何想法，因为你代表着弱势群体，他所能选择的只能是消极的方式，或者堕落至死或者像《猜火车》的马克一样，最后还是向社会妥协，融入虚伪而机械的中产阶级里面成为其中的一分子，然后自己再用束缚过自己的教条和经典去束缚自己的子孙。但是这一切在21世纪飞速发展的网络面前有了改观，网络提供了公平的机会让大家展现自我，人们有了说话的地方和场合，大众的自我意识苏醒了，如今，博客(BLOG)这种自由的表达方式正在受到越来越多的关注，发展势头极其迅猛，这说明，人们需要展现自我，而且对于教条和经典或者偶像的反抗，终究也是为了实现自我而服务的。

即使如霍尔顿那样的消极反抗其目的仍然是为了维护内心的那点纯真，一曲“A Perfect Indian”也向我们展示了叛逆教母“Sinead O'Connor”内心的那点脉脉温情。而当爱情发生的时候，即使是那个任何时候都无所谓的史莱克也开始犹豫不决，欲说还休，因为任何东西都可以嘲讽，可以调侃，但是人真挚的情感即使对于最叛逆的叛逆者来说，也是在用尽全力在积极维护着的东西，爱情对于史莱克来说就是他最珍贵的东西，最后在那只罗嗦的驴子的撮合下，史莱克最终得到了自己的最爱，给了我们一个喜剧的结尾。而黄威廉则是用他东方式的谦恭和隐忍保护了他自己的自尊，并且向我们展示了一个与众不同的偶像坚强的内心。

而这些正是大多数观众想要看到并容易引起共鸣的地方。

当然，史莱克和黄威廉是商业文化，是欣赏者赋予了他们诸多的内

涵，也许这些都不是他们自己的初衷，《怪物史莱克》中对于好莱坞式经典的嘲弄有一部分原因是因为梦工场的三大老板之一卡森·伯格原是迪士尼的主管，后被炒鱿鱼，史莱克的诸多行为其实有着公报私仇的性质，而黄威廉隐忍式的自尊则可能得源于东方背景式的家教，喜怒不现于人前是东方人的典型做法，但表情隐藏的下面才是正宗的悲哀。但是谁管那么多呢，我们喜欢史莱克和黄威廉也只是把它当作一种文化现象喜欢，因为他表达了我们内心的某些东西，至于是什么原因造就的这些，我们并不关心。

对于偶像和教条的嘲弄和反抗，并非只流行于西方，在互联网的催化下，同样在我们身边也能找到它们的影子。仔细回想我们在网络上炒作出来的英雄，无厘头的周星驰自然首当其冲，在他身上，我们同样可以找到反英雄、反偶像和反教条的特质，这就是他在网络文化的作用下迅速深入人心的理由。同样的情况，也适用于于我们那首现在脍炙人口的著名歌曲《东北人都是活雷锋》在网络上迅速窜红的原因。

最后不得不指出，对于代表这类文化现象的文化商品，生命力是相当的短暂的，因为他们存在的意义就在于对于主流文化的质疑上面，而一旦当他们真正的流行，自己也成为了主流文化，他们就失去了存在的意义。《史莱克2》已经颇显颓势，再这样发展下去，就和炫耀三维技术和靠俗套故事来吸引观众的好莱坞或迪士尼影片没有什么不同，当周星驰成为了新的绝对偶像的时候，他的周式无厘头也开始失去灵魂，成为了单纯搞笑的鸡肋。生活的荒诞往往就在于此。

打造高品质商业文化



从商业角度来说，史莱克和黄威廉都是极其成功的，他们不仅仅都是摇钱树，而是都代表着优秀的商业文化。这说明，提高销量的办法不是仅仅只有媚俗，向大众口味妥协也并不代表降低产品的文化价值，而这一切，都需要建立在挖掘优秀的商业文化上面。

互联网络的兴起已经对传统的文化产品产生巨大的冲击，比如游戏、比如电影。因为上网也是一项非常消耗时间的活动，它的存在排挤了传统娱乐方式。日本游戏业的逐年萎缩，一定程度上也是网络的功劳，对于日本的游戏业来说，由于日本的网络起步较晚，在网络普及之前，游戏业已经发展成一种工业流水线式的格局，大多数游戏的类型和游戏的方式都已经既定成型，并进入量产化。近年来游戏的发展又主要集中在提高游戏的音画素质上面，对于新游戏手段和游戏方式，娱乐点却常年没有什么改变，一直是沿用超任时代以来的老办法和老思路。但是毕竟整个社会大环境在发展，游戏娱乐的方式已经不适合这样的时代，比如对于RPG来说，新游戏没有出多久，就很容易在网络上寻找到攻略，至少，剧情的悬念在这一点上已经没有多少意义。而且现代社会因为网络文化的发展变得浮躁，而大多数日式游戏那种存盘点限制存盘次数，迷宫和踩地雷式的游戏方式则需要静心投入才有感觉，这些东西很有可能在浮躁的心情面前变得极为讨厌。这说明，以前积累下来的游戏制作经验可能已经不适合现今的游戏玩家和游戏环境，当制作厂商一再指责游戏玩家今不如昔的时候，为什么也不能在游戏制作方式上稍微改变一下呢？

另外，笔者曾经在自己的那篇《从人文角度看游戏的发展》中，谈到过游戏和文化之间的关系，当时涉及的一点就是，随着游戏玩家年龄层的提高，对游戏的文化内涵提出要求是自然而然的发展。而如今游戏的高成本和高商业性又不容许它往小众文化方向发展，游戏只能选择的是商业文化，而商业文化也有媚俗和高品质之分。而我们自然是希望游戏能往高品质的商业文化方向发展，但商业文化是多变的，每个时代可能都有不同的主题，而游戏的制作者可能就需要在这方面有敏锐的眼光，而且还要考虑这种商业文化和游戏之间有没有可能完美的契合。比如说《女神转生》这个系列，这个游戏因为一直拥有比较高的玩家年龄层因而一直带有鲜明的文化特色，他的那种颓废的、黑暗的、带有一些另类的文化风格非常流行于上世纪90年代初，和这种文化风格完美的契合使它在那个时代迅速的崛起，并且一直拥有良好的口碑，但问题是，如今这种文化风格已经不是主流，但这已经成为了这个游戏的特色之一，很难去改变它，这就形成流行文化和游戏文化之间的冲突，从而渐渐地游戏只能往小众文化方向发展，这对于游戏厂商和玩家来说都是不愿意看到的，往小众文化方向发展意味着游戏的支持率和销量的下滑，使得新作无以为继。当然，新作《Digital Devil Saga》的即将发售还是让我们看见一丝变革的曙光。而对于游戏界一直以来商业文化的浪尖“《最终幻想》系列”来说，它的成功，则是一直以来很好地把握大众心理的结果，虽然有时也有所偏差，但是大体还是把握得差不多的，甚至一些很细小的地方也会非常留意和大众文化之间的亲和性。

当然，笔者在这篇分析史莱克和黄威廉现象的文章最后提到游戏的商业文化，并不是要游戏厂商去制作史莱克和黄威廉为主角的游戏来卖钱，这样做反而是一种媚俗。游戏中虽然也有诸如“《瓦里奥》系列”或“《半熟英雄》系列”对经典进行恶搞的作品，但大家只是记住他们幽默的一面，并没有人把他们和反传统、反教条和反偶像的后现代意识联系起来，游戏中也许并不适合承载这类过于严肃的内容。笔者只是想说，如今的游戏厂商想要自己的作品得到商业上的承认，是不应该忽视如今高品质的商业文化发展方向的，而史莱克和黄威廉所代表的，只是这些商业文化的其中之一。

霍尔顿的消极反抗，史莱克的戏谑嘲弄，黄威廉的沉着应对，都是对于教条和经典的颠覆，是对束缚的反抗，而反抗的目的则是为了毫不妥协地维护自己内心的真挚和纯真。所以任何时候都要请你珍视自己内心的真挚和纯真，因为这些也许也是你心中最珍贵的东西。





Behind the door

——《MONSTER》的碎片

文 天丛云剑

似乎已经习惯了章节形式的作品。赛亚人、超级塞亚人、超超级赛亚人……依此类推；抑或是"任务、了解、执行"的经典模式，任务随情节和主人公能力等级地不断提升而提升，直至最终大BOSS的出现。其间穿插了主人公们各类身世背景，不幸遭遇，过往经历，敌人朋友，半路出家的亦敌亦友……

多么热闹而精彩。无论是过去的经典《龙珠》、《幽游白书》、《浪客剑心》，还是现在的炸子鸡《One Piece》、《火影忍者》、《网球王子》。客串的配角们来来去去，浮云流水青烟，酷酷的反面角色越来越有市场，而我们的欣赏方式则在潜移默化中被定型——是否有些缺乏个性？

看《MONSTER》的时候，没来由地想到《魔偶马戏团》。藤田和日郎老师和浦泽直树老师的画风或情节走向没有任何类似，鸣海的热血青春也不同于贤三的历经沧桑，但是两者同样一气呵成，没有断点逗号没有刻意隐藏了惊天大秘密；谜团随着故事展开而一步步深入，没有赘述没有多余的人事物在作者缺少灵感的时候出来救场；不同于单纯天马行空的想象趣味；没有着重指出的崇高理想或者远大目标，只有是非黑白，正邪对峙，何为良知，人之本性。简单叙述才是最困难的吧？故而会有《MONSTER》之类的一枝独秀。

在漫画的舞台上，面对演员的观众以及面对观众的演员同时进行着一场角力，互相配合才能成就一场成功。当幕布拉开，我们都没有退路，走下去吧，看看门的背后给我们带来了怎么样的世界。

碎片·老兵与少女

少女没有名字，不说不笑，扎着小辫儿的她好像只有十来岁。少女的眼睛里没有愤怒和怨恨，像一潭无波的水。

老兵永远一脸严肃，说话但不笑，枪、战场本来是他一生的起始和归宿。撇开得已不得已，老兵在越战中杀死了少女的母亲。

本来这是刻骨铭心的仇恨，一辈子无法原谅无法释怀。

"和我一起生活以来，那孩子从来没有笑过。恐怕这辈子都会憎恨我吧？用枪的人就会遇上这种事情。"

这么说着的老兵表情还是严肃的，没有笑容。

少女是会笑的，没有机会而已。因为老兵忘记如何微笑——战场上不需要笑容而是如何保住自己的性命。他没有后悔把少女带回来自己照顾，如同他没有后悔那时杀了少女的母亲——为了自己的生存，为了少女的生存，他是否有自己选择决定的权利？

想活下去！

在《MONSTER》的世界里频繁出现的愿望，迫切激烈认真，生存是人最基本的要求，而两者在人道的天平上又该如何权衡？少女是明白了这样的意义还是年幼的她尚不懂得仇恨？当她在餐桌上笑老兵笨拙地用筷子夹肉片马铃薯我们忽然发觉所谓战争所谓人性所谓人身处的位置带给他的无奈和约束。

浦泽直树老师未试图通过故事灌输给读者价值观和对道德规范的个人主见。虽然有大背景下诸如"世界和平"或"人道主义"的共识，面对生存死亡，至亲凶手，每个人又将怎么取舍？因人而异吧。

"那些罪不会消失，然而某些事情却势在必行。每个人都会背负着不同的罪。"（古利马）好像宗教中出现的句子，真实得有点虚，但是，我们真的能明白浸淫其中的感慨么？

生活中处处隐藏了惊讶。当你忘记微笑，而有人对着你笑时，你如何回应？

从警署走出来，不见艳阳，大雨，伞下是一只小手，摇了摇，或是少女在伞下偷偷地笑。老兵的脸还有点僵，也许不会花费他太多时间去学会另一种表情。

碎片二·第五匙砂糖

曾为LEON惊艳。

对，就是那个叫雷·阿让的中年男人。那种平凡的长相，不甚犀利的眼神，对牛奶和观野植物的执念以及收留小女孩时的心软——他是个优秀的职业杀手？！

从何时起理所当然地被传媒等等僵化了观念。给各类人画上特别标记分门别类且乐此不疲。就像换汤不换药的武功套路——哦，可怜那些天生长着"坏人脸"的反面角色们！

罗素先生眯着眼睛笑，烧了一手好菜，经营着意大利快餐店，看电影会感动到哭……多么符合我们对40岁开始谢顶发福的欧洲居家中年男人的想象？（原谅我用了那么长的定语）当丽娜问他是否是杀手时，他的神情瞬息万变。

"杀手并不难，只要忘记砂糖的味道就好了。"

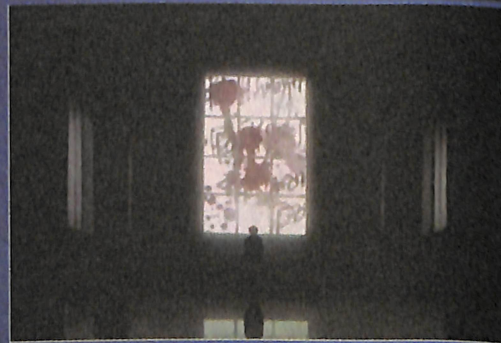
无法体会什么叫忘记砂糖的味道。人的心态又会有怎样的变化，或许你也不能，我们都如此平庸，或许一生做过最血腥的事情不会超过杀鸡——很多现代MM连杀蟑螂的经验都没有，她们首先学会的是尖叫，显然无法适应《MONSTER》世界的"配置"。所以，无法体会那种糖的甜味有任何神厅的魔力，会改变一个人的生命轨迹，如同LEON对于观叶植物和牛奶的坚持一样。



这些人最基本的感受是否也称得上弥足珍贵？五感、喜怒哀乐……拥有时，她们是如此平常，就像早晨菜市场的叫卖声，上下班途中一成不变的拥挤，你愿意用她们去做一些交换么？

当罗素先生最后举枪对着不知从何而来去往何处的男人，当他看他慢慢往杯中添五匙砂糖，杀人不再是工作，不是不能或是不可以，感情如涨潮般涌上来，淹没了那些麻木的记忆。生命里又有了打破常规的勇气，拾回失去的色彩，重新去感动，去哭笑，去等待。

碎片三·费拉威之旅



"鉴貌辨色，我最拿手，是否真凶，我一眼便看出，可是工作得越久，反而愈搞不清楚了。"

老人这么说的时候，贤三的表情紧张。他并不知道识破他通缉犯身分的退役警官的话是说给自己听的，他不知道怀疑自己的老人用同样的勇气坚持不懈地以自己的眼光鉴别真实的贤三。无声的较量在安逸的气氛里电光石火。

说来不易。

当我们被教育说"人不可貌相"，其实已经发觉了人被外表所左右的端倪了吧。很难改变，否则怎么从古至今这么多年都没有长进？各种人符合各种人的身分，每个人限制在条条框框里，秩序守则规律条例，人是可塑性很强的生物，简单揉捏便成状态，然后安于现状。

老人该是少数几个不安于世的，所以是一位成功的警官。他眼光犀利料事如神法网恢恢疏而不漏……都是我的臆想，否则揣度不出他现在失意中的不弃不懈。他一再试探一再冷眼相对一再以一种不信任看待战战兢兢的贤三，可终究面对夕阳感怀了，望着修坦巴克城堡外的风景无法自已……于是终于能坦然，"我儿子杀了人。"

一直觉得太过正直的人在现今的世界会活得有点辛苦，老人内心痛苦，不论工作上发现的不合理、还是儿子会犯杀人罪的事实。狂风骤雨来得让人难以接受，尽管那时的他仍然想相信，相信正直的力

量能去面对现实，哪怕辛苦哪怕痛苦，去面对，既然已经选择了生存之道，怀疑的终点只会是自己。他不能，至少面对自己维护正义的职业，他不能，只有逃避。

分别的一刻，贤三如释重负，更重的负担在后面等待他。人生一小站，在他记忆里泛过一点微澜。老人却是松动眉间的皱折和整个良心的重压。

"我依然确信自己的眼光，罗拔虽然犯了罪，但并非坏人。去见见罗拔吧！"

手心相连，一面高墙仅仅隔绝了空间，思念的力量，意志的力量，未变。

碎片四·男人的餐桌

《MONSTER》的场景多是行人模糊的街道，清晨浓重的雾气和深夜暗沉的蓝紫，很少有让人印象深刻的葱郁景色铺呈开一天一地的灿烂。

贤三用力一扬手，罩着白巾的餐桌围住一个家的感觉。虽然来自不同地方奔往不同目标的四个人神色各异，却能在晴朗的午间享受一顿户外野餐。

男人说"餐桌上原来有这番情趣"，波澜不惊，是又一个不幸追悔的反例。

上帝残忍地留他性命寂苦地反省哀悼过往：为了钱，抛弃父母，兄弟反目，妻儿被杀；又或上帝仁慈地留他性命：能重新选择一次人生，重新走过，又可能是怎么样的景致？但无论如何，过去的不会抹杀，它存在那里，就像他隐隐作痛的伤口。

"男人的餐桌"是一个有点压抑的标题。联想不到太多柔软甜蜜的东西，不是下午茶或者恋爱时间。当他决定要担起一个家庭的责任，每顿饭都会有压力动力能被家人依靠的力量。为的，竟然也只是"共享天伦"四个字。有一天，男人迷惘而不知钱究竟为何存在，盲目地成了它的奴隶。自然，餐桌上的责任没有了，轻松赚钱抛开所有，蓦然回首，发现，华丽的餐桌上，惟他一个，无人分享，是心寒，不仅寂寞。

"原来，我只想这样，跟家人同桌用餐而已。"

是的，男人可以后悔，却不能显示软弱。在这样一个明媚午间，偷闲般地和陌生人围聚一桌，他的语气沉痛，表情却不能再退步。也许他心中正想念死去的亲人，失去的朋友，背叛者的狞笑，贯穿身体的子弹……他所剩的惟一亲人希密特（保镖）依然忠诚地在山下守卫……

"替我告诉他，他的保镖任务已结束……他是我最后一个亲人。叫他来吃饭，一起谈谈往后的打算……"

正午，云淡风清，还在心跳，还有时间，失去的会变成回忆。之前，先好好在男人的餐桌上享受这顿户外午餐。

碎片五·律师

"爸爸被判有罪时，我决定了自己的人生……1968年，爸爸涉嫌充当间谍，以及杀害联邦议会医院秘书而被捕……爸爸坚决否认控罪，但最终仍被判刑……爸爸的冤罪获得平反，政府作出澄清恢复爸爸的名誉，还将赔偿金付给我。我在杜塞尔多夫大学毕业后，加入著名的荷夫曼律师行工作……第一宗接办官司是海恩兹·荷利加案，我为被告推翻控诉，证实他是无辜的。之前所接办的案件，我都一一证实是冤罪，每次都是获得胜诉。我……舒蒂凡·胡迪文的儿子，菲立·胡迪文，由一个间谍的儿子，一跃成为法律界的宠儿。"

眼角向上，唇角往下，胡迪文第一次出场就一脸处变不惊，凛冽泰然。这是名律师的表情吧？多少有点盛气凌人，每个冤假错案的误判者都该视他为再生父母救命英雄——只是他肯定会说：这是他的职业道德。

这样坚定正气勇敢的大律师，究竟是在伸张正义，抑或树立个人偶像崇拜？对权威的崇拜对信仰的崇拜对法律的崇拜。从一个间谍儿子的身分屈辱地求生存开始，他就坚信父亲的清白——至少旁人眼中，"白面青天"胡迪文是公正的象征，然而大家都忽略了象征本身就已经不够公正。象征是意象的感性的先入为主的，亦如胡迪文对父亲清白的坚信，没有事实理论依据，只是相信——这也是种信仰吧？

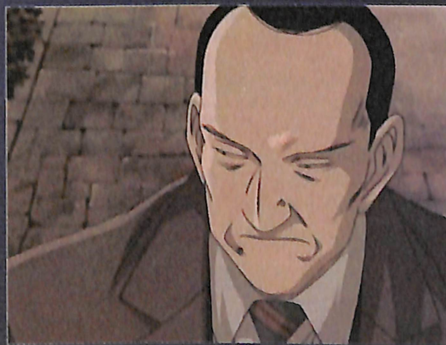
该是多么讽刺的事情！

"我一直相信爸爸无辜，为了令冤罪消失世上，我选择了律师这条路，拼命学习。可惜在学期间，我发现了……爸爸当间谍的铁证。自此之后……自此之后，我……我不再相信任何人。什么'推翻原罪大律师'、'法律界的宠儿'！简直笑死人了！抓住一个不相信任何人的男人。因为……我……我的确是间谍的儿子。"

相信，尤其是深入血液地相信，成了生命一部分，需要勇气，而怀疑和推翻的勇气则更巨。胡迪文做到了前者，但做不到后者，所以宁可背负着越解越沉重的心结，把秘密藏成灰沙，扫在记忆最阴暗一角。尽管，他也明白于事无补，尽管他也清楚不正视就是一辈子。

他只在人前听《Over the Rainbow》，他不知道如何面对即将出生的孩子，他只是被请愿的病人感动而答应了天马贤三的案子——与己何干？也许是又一个弥天大谎，又一段一生的背负，同自己一样。

贤三横空出世，不是英雄的浑身容光，而是越狱犯，他同样不相信任何人，但是有那么多善良的



人愿意相信他。不辩解，他只是行动，但不是为了自己，不是为了自己的清白或者利益。

"我可以相信你么？你所说的一切，现在要去做的事……我什么也帮不上忙，不过……我可以相信你没么？天马医生。"

噩梦被贤三带走了，和交到他手中的记事簿一起，因为已经不需要。

新生的孩子是一个希望——他的父亲是名律师，推翻了很多冤假错案，律师界的宠儿……没什么改变，孩子带着安心的睡颜在父亲的怀中。

"我很想相信他。"



胡迪文终于有笑容，解开那个结，很痛，但是衍生的勇敢已经能使他无所畏惧，他有孩子他有家庭，他有着自己的信仰，他能继续坚定地向前走。

碎片六·讨厌的工作

《MONSTER》的主题是爱。爱情友情亲情陌生人之间忽生出的感情……彼此交错纠缠，因为感情太深所以开始互相伤害。

马田总是一副没精神的样子，言不由衷的笑和敷衍的表情，淡淡盖过曾经的伤痕，血迹斑斑。《MONSTER》中的英雄或者大反派都显得冷静得有些可怕，逻辑思维囊括了大多行为，偶有冲动无关爱情，对，这本来就是非爱情主题的作品，颠来倒去是众人的生死，性命攸关。

马田在情节走到冷冰冰的桥段时出现，漫不经心，反复在心里的是"好讨厌的工作"，和女人有关呢，似乎能直接看到死亡。何苦？那个女人就算在梦中落泪，呼喊的还是另一个男人的名字，虽然，她攥住他的手，好紧。

十岁那夜的记忆是命中的一根刺，注定一辈子摆脱不了，直到呼吸停止。所以也摆脱不了想保护一个人的"劣根性"，应该和爱情无关的，只是不想受人摆布罢了，好难。

"放我在这里吧！"、"杀掉我吧！"……是什么咒语锁住了前面的道路，曲折难行？法兰克福中央车站，有个女人在等他。所以不想和女人有关，连命都搭上，幸福由不得自己。

也许浦泽老师不想以煽情佐料，但故事还是需要一点为爱冲动的人，让读者可以在穷途末路的时候，看到一丝柳暗花明的希望。

马田死在深夜，不是法兰克福中央车站，那个女人还在等他。他并没有说"自己很幸福，有人在车站等他，是他的福气"。可是，贤三明白，因为艾花哭了，那是哀伤到极点的表情，她会连他的份一起活下去。

的确是讨厌的工作，刀口舔血的生活，本该无关爱情。

碎片七·直到屋顶彼方

现代很少见那种两肋插刀的友谊。"聚义厅"的豪快大笑是几百年前的东西，早已作古，老人们还说，少不看水浒。呵，该不该伤感？

友情，是很难定义的东西。我们常常想到"多个朋友多条路"，至理名言，虽然有些功利。字典上说友情是朋友的感情，抽象得完全找不到头绪。如果是朋友的感情，应该百味杂陈，苦辣酸甜。

米兰先生看上去有点凶，笑的时候很大声，性



情中人吧？所以他不可能不去替曾经的朋友赎罪，为了友情赎罪。因为当初那么深切的相信和深厚的感情，故而背叛的同时痛到无法呼吸——竟然还是在呼吸，活下去，是为了把扭曲的轨道摆正，不知为此要付出多少，当一无所有，他了无牵挂。淡淡说“我杀了贝多尔·查伯”，强忍了伤痛。

现在的家，很温情，真的像一家人——虽说完全没有血缘关系。不满足，是因为心已经死去，随着碎掉的友谊一起，有些事，是阻止不来的。

米兰倒下来的那刻，有没有看到纸飞机？飞过屋顶，飞到土耳其，飞到越南，还飞到捷克，一起去大家的故乡看看……

天空未有痕迹，什么已经掠过？曾经的种种，会遗落何处？不过，它还在，不论，在哪里……它，存在过，并将一直存在。

附录一·天马贤三

这样的主角随处可见，个性有点懦弱本质充满正义感，寄人篱下敢怒不敢言——典型忠厚日本漫画男主角典范。作为观众，当然想看平凡中的不平凡，比如他之后的勇敢，比如他跌宕起伏的几年经历，比如他在追查约翰过程中遇到的那么多人……舞台布景不断转换，贤三却没有改变，虽然他的外表多少总在变化，落魄苦楚绝望坚持——这就是人吧？忽然想到一点，那些该有的害怕挣扎犹豫不舍激动后悔痛恨无助，人之常情呢。在面对主妇控诉的时候，在看到有人为自己的“过失”死去的时候，在被警方追踪的时候，在最后面对约翰的时候，坚定着要去背负自己责任的男人，竟然那么人性化地活在观众的视野里，一颦一笑都是真实。故事其实是在被他感化的，于是本该擦身而过的人们聚集起来，有了坚定的眼神——因为那种真实。

我们小看了正义感，因为它在影视漫画小说中一再被利用，高唱赞歌，变俗气了，心里想着也不能说出声来。只是贤三没有叫嚷没有哭喊，是不是正义一方一定要讲一些大道理才算得上正义的？摆在橱窗里的机关时钟，丽娜塞给贤三的汉堡包，交到迪达手中的足球，艾花的眼泪……悄无声息，本来贤三只想做一件明知靠一己之力无法达成的事情，如此而已。

只是从头到尾没有把贤三看成救世主，在他单薄的身后是一种精神的力量，并非以个人为单位。为了相信他的人们而奋斗着，忍受了痛苦的煎熬，没时间衡量得失或者是否值得。心理的天平总是会倾向感情的一方，可能是因为心脏每时每刻把血液传遍全身才有了体温体热的缘故，经脉相连。

而那些究竟算不算正义感？

或许真的不算，它们不过是流淌在人们血液里的东西。某一天，被温暖了，于是从僵直中苏醒过来，开始芬芳。

附录二·艾花

“因为人的生命没有平等。”

当时的艾花是院长千金，美艳自信，傲慢得不可一世。我没有掩饰对这样角色的厌恶——无论现实造就了多少这样金钱至上的物质女孩，我们都不愿意对这样的自己或者他人有好感。

那时，爱情不过是艾花美丽的装饰物，缀满了各种耀眼的头衔。当她抛弃贤三投向别的男人的怀抱，甚至可以说是贤三的幸运。是的，没有想过这样的女人会成作品的重要角色，正角不可能，反角又不够阴险狡猾。她应该是偶然投影在贤三生活中一个浅浅的影子，阳光下必然消失——可是她没有。

失去一切的艾花，酗酒滥交，精神堕落的速度似乎更快。脆弱空虚的人只会抱怨生活，而绝对不会承认夺走生活的人正是自己，往日风采不再，可以依靠什么继续生命？爱如果不行，恨或许可以。

当与自己家的园丁同床共眠，肉欲纠缠背后是什么？也许是三分爱情的暖度，借由身体的重叠再次触摸到。所以会在圣诞节的夜晚兴冲冲赶去，之前的冷言冷语都不在意。可她……毕竟只是局外人，永远旁观别人家的烛光菜香。这些她学不来嫉妒吧？

失去所有又想到贤三腼腆的微笑和永远不会拒绝的声音，从什么时候连带去爱一起扫出记忆之外？“我爱你”如此廉价，还会有谁对她说？原来从前不珍惜的，难求。

临晨的火车站，没等到马田的艾花，是一个无辜的女人。冷漠的表情下面是深深的孤独和不安。也许大多数女人是没有爱情活不下去的生物，她自然没能例外。当向往爱情的力量也失去，反而会坚强吧，拿起枪的艾花，无法用适当的词语形容，是战士也是殉道者，为了找回生活，她看清楚和过去相连的路在哪个岔道迷失，退回，重新走过。

洪水过后，未来已经改变，至少她还活着，并且会活下去。

附录三·华伦

工作狂或者偏执于自己理念的男人在漫画作品中不是少数，往往以反面角色出现，阴冷得没有温度。在华伦身上的确感觉不到温度，但他竟然不是反面角色。

神经质动作的手指，完全投入追踪凶犯中的华伦是让人受不了的利用国家暴力机关力量的工作机器。家人亲情在他眼中是没有价值的附属品，有多少牺牲者没所谓，重要的是能否抓到凶嫌——执着或许不是坏事，但吊着眼角却一点不帅反而显得狡猾的华伦，真的怀疑会有读者甘心成为他的FAN么？



事实是，《MONSTER》从来不是一部偶像漫画（呀呀呀，忽然发现漫画也分成偶像剧和情节剧，漫画人物也分成偶像派和实力派了）。浦泽老师也从没试图以一个特定的人物吸引读者的注意。每个人物分配的任务所处的位置该有的神情动作都按照剧本精细地表现出来，这是作者的天赋。

对华伦的感觉是一系列复杂变化。

“工作机器、冷血动物”之类的形容词最初觉得便宜他。就算我们欣赏颠覆传统警察过分刚正不阿的态度，也很难接受这么一个“正义”的捍卫者。正义在他眼中只是手段不是目的，就算有千百个蛛丝马迹证实贤三的为人和清白，他也不会质疑自己万分之一的判断失误。

以为他就是作者设置在故事中的滋扰，一个大BUG，一个程序肃清者，但是必然以失败而告终。于是一半怜悯一半厌恶看他休假后千里追查天马。

忘记从何处开始转机，真相一步步明晰，使他看到自己的错误。没有歇斯底里，人的一面闪现出来，潜滋暗长间，是一个警察的职业道德。不想为他唱赞歌，因为始终是一个为自己而活的人，那些寂寞和冷酷，大概是旁观者永远感受不到的幸福，只针对他设计的幸福。

当他鼓励维蒙练习单车，当他拿着明信片不知写些什么给孙儿，机械的行为机械的思考不冷不热的神情依旧，身体有了温度，是一种暖。

忽然明白，贤三是神助的英雄，古利马是自身的英雄，或许，华伦是过渡的英雄。当真相显现，他选择了自己的方式去进行，本身没有对错的判断，无法接受他不近人情，他只是立足自己的逻辑判断，而我们俯视着他们的来来去去，是居高临下。

毕竟，正义没有错判任何一个人。

附录四·古利马

他的全名是戈尔夫根·古利马。犹豫了几下，还是写出来。因为他说过，他的名字只是被人随便叫的，他自己也不记得原名是什么。

也许每部漫画作品里都需要一两个英雄式的人物，一个在明处一个在暗处，遥遥地惺惺相惜，一个眼神就明白对方的意思。古利马该是那个黑暗英雄吧。

第一次，古利马帮助贤三逃避警方的追捕。山顶上摆出三明治、葡萄酒和芝士，风在吹，古利马在微笑，可没有什么能够抚平贤三的愁容，他寂寥的影子淹没在美丽的风景。

第二次，古利马满身鲜血，微笑的他用我想象不出来的声音说“我在511孤儿院出身……”。不知哪儿出现的STEINER超人是他童年全部记忆，最最困难的是要学习笑容。

第三次。“当时，彼此之间流行一种做法，就是把自己的事告诉朋友……他的名字是亚特雷夫·赖成赫德。”

当前秘密警察高层领导含着泪水转过身来，激动诉说着的古利马，似乎还沉浸在回忆里，那一瞬间，我以为，他会落泪，但是，没有。干涩一片的



眼眶里是空洞的虚无，只有被分割开的记忆里闪过的一点感动。对于古利马来说，表情是任务的一部分，他的感情已经被人强行从身体里驱逐出去，只剩下机械的思考和盲目地寻找。

但古利马的笑容真的有着温度。

米罗斯失踪的夜里，奔跑在雨中的古利马想到什么呢？511孤儿院的痛苦，STEINER超人的噩梦，或者是儿子死去时不知道该用什么表情的无措？何时生活转回无数钟点，再次从零开始，感情回归，生命重来。在雨中，古利马抱着米罗斯的肩膀词穷，词穷得声嘶力竭。

“不过……你来到这世上，是有意义的！有人希望你出生，来到世上啊！一定有！一定有人想要你的！”

这话说给谁听，怀中的孩子，死去的孩子，那些在511孤儿院里的孩子……孩子们，是需要爱的，他明白，他只是不知道该如何给予。什么时候笑什么时候哭什么时候该生气什么时候还有为父的样子……生活要试着假装一定很难很累。

他哭了。

也许黑暗英雄比在聚光灯下的正义英雄更具体更丰满。没有荣誉的光环也没有第三者强加的压力，他只沿着自己的道标前进，目光炯炯。在一段段的相遇分离之间，吟吟微笑的古利马不是一个发光体，然而能在暗处发热。这种温度，让绝望时的贤三燃烧出新的生命力。

第五次。“人类……不能抹杀自己的情感。情感……只是迷失在一个自己不知道的地方。就像别人寄给我的一封信……经过几十年后，才送到我手上。这才是真正的悲哀……抑或真正的幸福呢？超人STEINER的大结局……他一定会变回人类。”

没有下一次，古利马找到自己一直在寻觅的东西，车到站，自然要停靠。不需要靠STEINER的力量，人类的情感才是在最后依靠的东西吧。那些时候没能来得及流下的泪水，终于能依次偿付，不带走牵挂在梦里。梦里会一直下雨，但能带儿子去河边钓鱼，在草坪上踢球，没有完成的愿望一一实现。

还记得他扬手和贤三告别的场景。“古利马这个人，本来就不存在。只是别人擅自替我起的名字。”

一如既往地笑。不需要任何人证明他的存在，他自己的行动就可以。活在山顶、活在布拉格的夜景，活在卢恩威……活在我们的记忆。

附录五·法兰斯·波拿巴达、贝多尔·查伯、华尔夫将军及其他

看到结尾时候，已经不能狭隘地认定谁谁谁是好人谁谁谁是坏蛋，像孩提时代黑白分明，各分两边。只是，还在迷惑，如果过去的罪没来得及赎完，剩下的罪，该怎么还？

自认为高人一等的人会活在自己的价值观里，这也没有错，只是如果因此去影响别人的生命就是一种罪。从人种制造到玫瑰大屋的杀戮，停止不了的是对自己一再的否定。

背叛了友人，放弃了亲人，终日惴惴不安地活，甚至只能以伤害的方式去爱一个人，除此之外，他不懂，怎么做才是爱的表达方式。有时，当人们付诸行动，来不及细想，因为怕错过，怕生命苦短，错已铸成，既成事实，后天的掩饰只能使得黑洞越来越大，一己私欲吞噬一切所见，不可能回报出什么。大雨冲不走记忆，因为事实始终在那里，如影随形。

“我不怕死……只是不知道怎样补偿才对。”

不可原谅的是过去，现在面对孩子们天真的笑，他们无言以对。罪没有公平与否可言，他们所寻找的公正是对过去的交代，对死去的人们的交代，以及对将来的交代吧。

当贝托洛夫坚持说“是实验”，当波拿巴达跪在古利马面前痛苦，也许罪孽已经死亡，活着的人要做的，是去填补那道沟壑。它或许很深，花一辈子也填不完，可生命生生不息，总有一天，它会消失，仿佛从来不曾出现。而我们找不到第二种方式去填补，那是爱。

附录六·丽娜＆约翰

约翰是一个抽象的阴影。

到故事的最后我都不明白他究竟为了什么决定很多人的生死。是为了报复还是杀死自己？暧昧的笑和文质彬彬的样子像睥睨众人的神，不过只是像而已，事实上他是脆弱的孩子，被真相压得喘不过气，扼杀别人的生命才能扼杀自己。相比之下，丽娜是有血有肉的人。

幽灵一般从杜尔多夫到海德堡，从慕尼黑到咸恩湖，幽雅微笑的青年不可思议地进行着一桩桩完美犯罪，蛛丝马迹几不可寻，身体留在一处，灵魂却四处漂泊没有目标。他不需要名字不需要朋友不需要家人，丽娜是他惟一的情人，贤三是惟一知道他的救命恩人，至少他想让认识他的人结束生命。约翰是童话中的男孩，怕迷路所以边走边撒了面包屑，等家人追着来找他，他不停地走，慢慢忘记为什么要撒面包屑，而路长到走不完，有一天面包屑撒完了，身前身后却一个人也没有……这样去理解约翰是否和作者的本意有出入不得而知。看他的俊美柔软温情的假象会让读者也忘记这样一个神一般的少年究竟是为了什么而活着。复仇？寻觅？自杀？或者玩弄世人于鼓掌之间？……为什么走不出怪圈的却是他自己？

也许不幸的故事各不相同，既然经历了既然承担了，独立选择接下来的路，加速不幸的进程或许更加简单，亦如约翰；而要幸福起来却是难的，噩梦如影随形般，并非没有路可走，亦如古利马。所以，无法可怜约翰，而是一点悲哀。其实，他终究在寂寞中泅泳，每时每刻担心溺毙。

当丽娜为哥哥的罪游走在各个城市间，英勇战斗，迷惘的约翰却在找自己能走的路，看到的似乎都是“此路不通”。一样的脸，一样的声音，一样的童年，不一样的人生——并非因为丽娜被善良的霍路德娜夫妇收养。她也脆弱单薄孤单恐惧……那是具体的人的感情，这有什么不对的呢？

第二次被枪正对着，如果一瞬击中大脑，可以没有痛苦地立即死去，只有死是平等的。但是，没有人真正想死……当贤三戴上塑胶手套穿上无菌服，无影灯下是他应该在的位置，一切又回到1986年的那个夜晚，一个男孩躺在手术台上，不管他有怎么样的过去，在扎挣着求存的时候，医生出现，排除万难，尽力挽救他的生命。

人，本该各司其职的吧。

《MONSTER》是一个成人的残酷童话，很难用这些简单的文字清楚表达它的特别寓意——虽然它本身如此简单真实。

生存、信仰、追求、内心的坚定……天可怜见，人一旦有了决心，就是不动不摇的神物，是愚公移山，夸父追日，痴傻不悔，绝不回头。

或许某日惊回，是一番惆怅的唏嘘，感叹徒劳的流逝；或许是如释重负的长叹，溢满人生的苦辣长短；或许是梦魔之后的安全感，一杯一盏，茶香鸟鸣已经满足。

如果说《MONSTER》是一出精彩的悬疑剧，贤三无疑是寻找钥匙，并为观众慢慢打开门的领路者。他代替观众肩负那些未曾肩负或已经遗忘的重压，用他的柔韧、良知、感动、人情……于是，有了一个完整的故事，一出精彩的戏。

生活是一片湖水，一石千浪，同心圆不断夸大相互重叠，相互影响，于是生活变得不那么简单。观众的我们无法亲自去经历那么多苦痛和悲喜——那么多奢侈的回忆也不是普通人所能承受，所以能够欣然地看主人公跌跌撞撞一路走来，安心接受一个圆满的结局，如同自己做的一个梦。

故事，本来如此，能从头到尾完整就不易，开端过程高潮结果，黑白混沌分开两边，最终生活回归那片平静的湖水。

然后梦醒，可能惊魂可能惊喜，之后云烟，回归真实，而碎片留在梦中一角，闪亮。



文 EN.X

未来之路——写在SE一周年财务结算公布之际



当Square与Enix宣布正式开始合并运营时，人们无不由衷地期待着这个新生的梦幻厂商能够再度为本就沉寂多时的游戏产业带来久违了的震撼与激情。而在过往两社合并后一年的时间里，我们已隐约地看见了凤凰展翅的迹象。究竟这家RPG航母未来将以怎么样的方式与路线来避开路途上重重的冰川与暗礁，最终到达其所理想中的彼岸呢？下面，就让我们来一同追寻其未来之路的所在……

150万突破，完胜！或许此时每位身处在Square Enix（以下简称SE）的员工们都会情不自禁地要为这个喜人的消息而振臂高呼，自3月25日以来，《DQ V》复刻版在PS2平台上已成功销售出了150万份的惊人数字，相较于月前曾大热卖的《战国无双》要多出了一半的销量。上年此时《星海3》大败于《真·三国无双3》的郁结之气到今天终于得到了舒泄……

对于日本市场上ACT、RPG两大游戏类型的王座之争，事实上早就是由来已久。根据软件开发侧重的不同，目前整个日本业界的第三方软件商都大致可以划归为以下的两大阵营：一是以ACT制作为主，并向多个游戏类型均衡发展的偏ACT阵营，诸如Konami、Capcom与Tecmo等原街机行业大厂军归属与该阵营之内；而二则是以RPG制作为核心，并致力将其它游戏类型的优秀元素借鉴过来进行补完的纯RPG阵营，其基本上是由Enix、Square、Bandai、Atlus等数社所组成。自1986年元祖RPG游戏《DQ》诞生而对传统动作游戏大厂的既有势力构成威胁的时日起，两方阵营的相关厂商们便在不断地暗自角力……虽然上世纪80年代中后期百万级的RPG大作频频出现，但在50万～100万销量的软件市场中却依旧是传统的ACT阵营在占据着绝对的销售份额。这种势力均衡的格局一直维持到1991年SFC发售以后才开始被渐渐打破：《FF》、《圣剑》、《沙加》，三大名作在手的RPG新贵Square在进入了SFC时代之后越趋强势，玩具大厂Bandai则凭借着《超级机器人大战》等游戏作品的推出而大获成功。反观ACT阵营里除Capcom移植自街机平台上的超人气软件《街头霸王Ⅱ》外大多无所建树，Konami等社更是由于软件的销售不力而陷入了低谷……《纹章之谜》、《FF Ⅵ》、《皇家骑士团2》，优秀作品的不断涌现铸就了RPG主导当时SFC软件市场的销售局面。诸如Konami、Namco等困境之中的软件商们惟有相继地转而寻求街机及海外市场上的发展来暂避着寒冷的严冬。

1994年起的次世代时期是整个业界由传统二维绘图向三维进行大规模技术转化的关键时刻。技术革命的飞跃进步为游戏本身的加速发展提供了前所未有的机遇。借着游戏3D化的大潮，传统ACT阵营的软件商们通过对游戏方式的不断革新进取而逐渐地摆脱了昔日的困境。事实上大容量光盘媒体的采用也是整个次世代时期游戏革命中所不可或缺的主导成因之一，诸如《生化危机》、《FF Ⅶ》等重要作品的诞生几乎全赖于此。而光盘载体成本低、制造迅速的特点也在很大程度上推动了业界的繁荣。复苏的步伐虽已在不断加大，但奈何相较于延续自SFC时代辉煌的RPG厂商来说，似乎仍是略嫌气势上的不足……《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》全球近千万销量的空前成功使得以Square为首的RPG软件商们在当时是趾高气昂，好不气派。

“历史总是呈螺旋式迂回发展着的。”平成12年3月4日，一台附带有DVD播放功能的家用游戏主机的发售宣告了日本国内游戏销售环境的全面逆转……

发售于2000年初的PS2主机乃是索尼与东芝两社倾尽众多人力物力而共同打造出来的心血产物，其技术力之高自然是不言而喻。但过于前瞻性的硬件设计也造成了主机初期开发环境不甚完善，制作人员难以适应的问题。在这些因素的影响之下，整个PS2前期的软件销售陷入了严重缺乏大作支持的漫长真空期中。

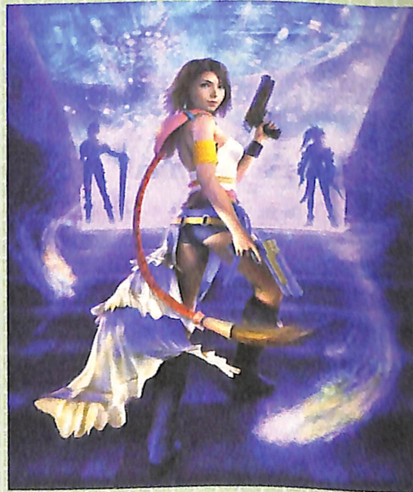
《鬼武者》、《鬼泣》，还有《真·三国无双》，籍着ACT软件开发相对迅速的先行之利，诸如Koei、Capcom等的软件商利用PS2软件销售上短暂的真空期而抢先推出了不少品质甚优的原创ACT佳作。最后的结果就如预期中的一样，相关的销售由于同期市场不存在竞争对手而大获成功。似乎还没等万众瞩目的《FF X》来得及发售，一股由ACT软件所带动的浩大风潮就已在日本的游戏市场上悄然升起。根据相关销售统计的显示，自主机发售以来的51个月间（2000.3.4～2004.6.4），主流PS2平台上共有41款游戏作品的销量突破了50万大关，其中仅ACT软件就达到了13款！ACT阵营在进入了新世代时期后的复兴着实是让人惊讶。

那么RPG阵营呢？究竟历年来RPG软件在PS2游戏市场上的销售成绩会是怎么样的呢？现实的结果或许会令许多钟爱RPG游戏的读者们感到相当的失望。根据相关数据的显示，现阶段已在PS2平台上冲破50万销量的RPG作品仅有10款而已。相对于同期PS主机的18款RPG超过50万来说，整体销售大幅滑落的事实似乎已是不容置疑。

难道真的与上世纪90年代初ACT市场全面低迷时的情况完全一样，目前RPG软件的销售不景气是由于RPG在品质与内容革新不足而导致市场的失利吗？前文关于ACT与RPG软件销售成绩的对比中我们便可看出答案有所偏颇。究竟在市场竞争激化的背后，还隐藏着什么更为深层的因素呢？很少有人会察觉出如今的游戏市场与以往相比的巨大不同，事实上PS2主机的发售已将业界的整体牵引进了一个全新的家用游戏时代。“多功能家庭娱乐终端”的定位与附设DVD播放功能的迎接设计在发售初期时就为PS2主机带来了大量Light User消费群。主机用户群的巨变造成了游戏设计趋势上的转型。相关的软件商们纷纷地开始因时应势地推出了不少迎合当时的PS2用户群所需的LU向软件。但这样主机游戏阵容的构成同时也导致了许多原PS平台Core User的流失。LU与CU比例的调整，当然不可避免地就会对RPG这种一向面向于CU用户的游戏类型的相关销售构成一定的影响。

在跨越新世纪的短短数年之间急速转变着的决非单单是我们的游戏业而已，互联网与便携技术的快速发展也在很大的程度上改变了现时年轻一代的消费习惯。由于花费在新兴娱乐消遣方式上的时间与开销上的逐步提升，人们相应在传统家用游戏方面所能投入的时间已是日趋细薄。而对于历来需时甚多的RPG游戏来说，自然就难免会被排斥在快餐化消费的主流之外……

市场环境的骤然转变猛烈地冲击着RPG软件在家用游戏平台上的相关销售。曾经强势的角色扮演游戏在经历了SFC、PS两代主机的辉煌之后逐渐步入了盛极而衰的境地之中。虽然被誉为“RPG双璧”的《FF》与《DQ》还继续保持着百万级以上的销量，但仍未能阻止整体销售的衰落之势。已有越来越多优秀的RPG作品无法在现今的游戏市场上取获预期的销量。在相关经营者的眼中，消费者对游戏的口味似乎已转变得难以揣测且让人无所适从。



“对于一贯流行于大投入、大制作的RPG软件来说，如果我们不能使之在市场上卖出100万本以上的话，公司就很难能从中取得应有的利润。”以上是Square前社长水野哲夫发表在1994年中的一段肺腑之言。的确，由于软件制作需要与商业竞争的关系，RPG软件开发的成本支出自SFC时代开始就已跃居所有游戏类型之首。而此后在近年来游戏3D化与电影化的趋势带动之下，相关的开发费用更是日益地水涨船高，制作开销超过300万美元以上的RPG软件在现今亦不少见。在持续低迷的软件销售与日渐高涨的开发费用这两大不利因素之下，整个日

本的游戏市场已深深地陷入了一个巨大RPG危机的困局之中……

面对进入了新世代时期后不断衰落的RPG软件销量，相关的软件商们还存有可能的出路吗？或许S与E的惊天合并就是亡羊补牢、逆水行舟的一个开始……



身置市场的危机，如何更为有效地去实现经营上的开源节流已成为了SE未来战略中的核心所在。对此，事实上近期来大卖的《DQ V》复刻版已为我们带来了一些别样的启示：在过往Enix自社的制作体系中，会社一直所秉承的都是外包式的运营模式，这种运营模式虽说理论上是有利于充分利用社外人才与减轻公司运营上的风险的，但在实际的制作过程中却往往都会因为技术积累不足的原因而影响到整个软件开发的进度。而"《DQ》系列"进入次世代以后推进缓慢也是由此而起。但随着S与E双方的合并，倘若能够借助于原Square本部既有的开发力来转为社内制作的话，相信势必可将大大提升其王牌软件"《DQ》系列"的开发效率。以"《DQ》系列"目前在日本国内的超高人气，当其也能在市场上如《FF》那样以稳定的速度推出的话，想必SE的经营状况会大幅改善。

其实能在这种对《DQ》、《FF》两大巨作品牌高效开发利用的逻辑之下继续推展开去，我们便可发现这样的一套以超大作为核心组成的战略框架。的确，在目前日本市场内大多二线RPG佳作都无法突破50万销量大关的环境之下，频频利用手头上的超大作软件冲击市场似乎已成为了SE这样以RPG为生的软件大厂的无奈，但也是最为有效的经营手段之一。而目前SE的高层们也在经营上恰好地把握住了这一要点。由双方合并伊始，社长和田洋一先生就已明确表示出了希望能将大人气的《王国之心》打造成另一个能与《DQ》及《FF》比肩的全新超大作系列的战略构想。一旦《王国之心》通过了市场的认可，并能与《DQ》、《FF》等超大作系列同守一堂的话，其持有者"力倾业界"野望的达成恐怕已在咫尺之间了。

超大作战略本是SE未来运营中所至关重要的一步，但同时也是极具风险的一步。在目前变幻莫测的业界环境里，即便倾社之力而苦心栽培的系列软件也难保必然胜利，更何况现在是要创立出与《DQ》、《FF》同等业绩且长盛不衰的商业品牌？为了确保会社的经营能够长久地保持在平稳增长的轨道之内，通过开发成本的合理缩减来降低相关风险并提高收益率的策略似乎才是现时更为稳妥的经营手法。

正如一些业内人士所分析的那样，在目前业界RPG销售不利的景况中，部分一、二线游戏作品所受的影响尤其强烈。因而如何调整会社对这一层次软件作品的经营策略便成为了SE未来运营中的关键。根据对SE目前经营状况观察的显示，其主要的调整方向基本就是将企业原本"高成本、高销量"的开发定位转变成更适合现时市场形势的中低成本，以图能在最大的程度上减轻会社经营的风险。不过伴随着经营策略的转变，不少相关的问题也由此不断地应运而生：究竟在节减成本的同时，如何才能确保相关软件在市场上的竞争能力呢？

SE对此所给出的解决方案大概有三：其一是力图在游戏方式上作出创新，以新鲜感来唤起玩家们的兴趣；其二则是充分利用以往会社众多优秀作品所流传下来的丰富角色品牌资源（例如陆行鸟、史莱姆等），进一步地吸引消费者的注意；而其三就是通过减弱游戏故事性而同时大幅增强内容交互性（一定程度上也可理解为动作性与技巧性）的制作手段来迎合现时市场上快餐化的消费倾向。

如果说社内一、二线作品的成本削减更多是为了减轻公司经营风险的考虑，那么发生在超大作上的投入便必定是与收益率密切相连的。无论是史上第一个《FF》正统续作的外传作品《FF X－2》，还是现在交由松野泰己开发的《FF XII》中，我们都不难从中察觉到其降低开发成本的气息。高销量与低成本相乘的结果必然就是数量可观的巨额利润，过往Square"丰收贫困"的历史已是尽付笑谈之中……

"3091亿日元，同比下滑8.2%！"——近日CESA日本游戏产业协会所对外公布的一份产业调查令我们再次地目睹了软件销售在日本的萧条。相对于欧美市场在进入次世代以后的一路高歌猛进，日本国内软件市场的停滞不前已成为了SE等本土软件厂商扩展之路上最大的障碍。为了寻求会社的继续平稳发展，SE也不得不在现实的促使之下大幅加强对海外市场的开拓力度。

关于面向海外市场的拓展，事实上原Square本部由SFC时代起就已致力于此，欧美事业在初期经历了一段蛰伏期后凭借着《FF Ⅶ》的美版发售而大获成功，也真正地在欧美玩家的心目中确立起了自身的品牌形象与优势。受此之惠，Square其后数年间相继推出的几款诸如《异度装甲》、《寄生前夜》等的非"《FF》系列"作品也在欧美市场上取得了不俗的成绩。而相对于Square的一帆风顺，Enix的进军欧美之路就显得波折重重了。为数不多的作品中大多都未能得到市场的认同，即便是像《女神侧身像》这样的史诗级大作也仅是落了个叫好不叫座。事实证明，两社合并后的互补确实有利于Enix方的游戏借助于Square的既有品牌来打开其在欧美市场上的销售。而对于现在SE的整体运营来说，更多作品的发行也就意味着销售额的扩大，全球化扩张的战略由此得以进一步的推进。

现实总是难以尽料，而且每每都会让人捉摸不透，就当业内各界纷纷赞同两社的融合将会进一步促进新公司的海外业绩的时候，SE在欧美市场上的软件销售却突然步入了急速衰退的景况之中：曾一度被外界看好并认定为今年SE营收关键的《FF X－2》美版销售在市场上严重受挫，104万的销量仅为前作194万的55%。而其他非《FF》相关作品的销售更是陷入了前所未有的低谷，相当部分软件的销量均不到20万的水平。

为什么会发生这样恶劣的情况呢？究其原因所在大致有二：一是目前欧美市场的软件竞争日趋激烈，大作与大作之间的碰撞难免会发生强烈的排挤效应；而其二则是部分软件的日式风格过于浓重，缺乏国际化的视野，因而难以受到欧美玩家的青睐。

对于游戏软件日式风格与美式风格相互对立、排挤的话题其实由来已久。究其历史来看，美式风格大概也是游戏主机发展到了3D时代以后才开始得以逐渐成形与确立，并迅速地得到了绝大多数欧美玩家的拥护与支持。日式风格浓重的游戏软件由此起在欧美地区渐渐受到了日趋严重的市场排挤。而这种趋势发展到今天，欧美市场上已甚少能看到日式风格浓重的软件能够大卖的景象了（有兴趣的读者可留意《UCG》近几期的北美PS2软件销售TOP100）。相应地，目前SE的这种"仅是把日版游戏改了英文然后就拿来当美版卖"的引进手法显然是无法为现今的欧美市场所接受与认同的，尤其是对那些没有品牌"庇护"的软件而言。而昔日《寄生前夜》等软件在欧美市场上的大受欢迎也很大程度上是因自其全球化的设计。由此可见，必须同时针对日本与欧美两地市场的不同状况来进行相适应的全球化设计才可取获更大的成功，因而如何针对RPG软件来进行全球化的适应与改良将会是SE未来重点的研究课题所在。

时代的脚步永不停息，互联网、便携电话等新兴的休闲消遣方式正日益地入侵着人们的生活并夺走了他们的时间与金钱，而利用PS2来看DVD的玩家也似乎越发地多了起来。资讯爆炸的年代，人们所钟情的是多种娱乐方式的共享与时尚的消费潮流。传统产业因而衰落的同时，科技的不断普及与发展也为游戏厂商带来了更多扩展的机遇：手机游戏、网络游戏……惟有适应时代者方能谋得生存与发展，由"PlayOnline"的创立到《FF Ⅶ 再临之子》与《FF7 Ⅶ 危机之前》的发表，SE的这家传统日式RPG厂商已勇敢地向多元化的道路迈进开去。

2004年5月20日，SE合并后的第一份财务结算报表终于宣告公开。整体营业额由上财年两社相加621.63亿日元的基础上略微提升至632.02亿日元的水平。而会社纯利益则达到了109.93亿日元的高水准，虽然这与上财年中两社相加的164.93亿日元仍存有很大的距离，但相较于PS时期维持在50～80亿日元之间的纯利表现已有相当程度的改善。虽然由《FAMI通》与北美NPD的软件销量调查中所



显示的数据看来，SE在2003财年里的软件销售并不算是十分理想，但凭借着会社四大经营战略的逐渐铺开，公司的整体运营仍取得了不错的财政收益。而会社的高层们也趁胜追击地作出了2004财政年度营业额760亿日元，纯利益115亿日元的预期。SE未来的前景已在持续乐观之中。

2004财年对于SE来说将会是一个极其关键的时刻，全社寄予厚望的《DQⅧ》、《王国之心2》、《FF Ⅻ》都将会在本财年里进行发售。《FF Ⅻ》标志着SE对游戏电影化的理解正由单纯地强调音像效果的表现而转而朝往注重镜头运用与环境渲染的方向发展，而《王国之心2》的成败则更是关系到SE未来整个超大作战略的实施。究竟这位日式RPG巨人的未来会是怎么样的呢？而凤凰涅磐之后又是否能再度飞翔于业界之巅呢？让我们拭目以待吧……

游戏业中的品牌

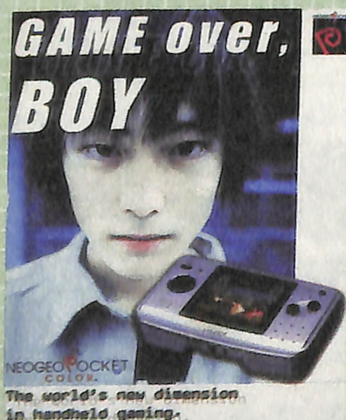
文 衰神Newsoul

品牌（Brand），是企业综合实力，形象力和可持续发展力在消费者心中综合作用的结果。品牌不同于名牌（Trade Mark），其本身是以人类共同的某一情感需求作为品牌的核心价值，要在物质和精神两个层面对消费者做出承诺。即人们在消费此商品时，被赋予了一种消费体验，一种精神上的满足。

作为新兴产业的游戏业也不例外，不同之处在于其他产业中，品牌的内涵很难直接在产品上加以体现，因此通过包装、广告向消费者准确传播，一次又一次地重复积累，最终令消费者在心中建立明确的品牌联想便成了品牌塑造的不二法门。但游戏业同电影，音乐一样，作为其灵魂的软件兼具艺术性，融合了制作者的世界观，其核心价值可以通过软件本身（游戏内涵）来具实，立体地加以体现。厂商本身的母品牌如Nintendo的"童趣"，SCEI的"休闲"，SEGA的"硬派"等等。而一些软件类型，风格多样的厂商，其文化内涵往往难以统一，因此塑造子品牌——软件品牌显得尤为重要。以"水晶"、"陆行鸟"贯穿主题的《FF》（变酷的《FF Ⅷ》例外- -b），人们对其第一印象便是华丽的画面和深邃的剧情；《真·三国无双》的核心是刺激的爽快感；《POKEMON》是"收集"、"育成"、"交互"、"追加"的最佳典范。而像《机战》这样无论是在剧情、系统、画面上都难以标新立异的作品，通过系列不断的"热血"表现，最终赋予了这个杂烩型游戏自己的内涵。

有意思的是，同电影、音乐一样，游戏软件的制作者也可以成为游戏品牌的组成部分。松野泰己被称为"鬼才"，崛井雄二几乎是《DQ》的代名词，而宫本大神（我是任饭^^b）更是号称拥有信徒千万……正如小岛秀夫做不出《莎木》，铃木裕也做不出《MGS》一样，游戏制作者们各自不同的世界观，游戏理念决定了每个游戏各自不同的内涵，加之厂商的包装宣传，使得游戏制作者也成了品牌，甚至是独立于厂商和游戏之外的品牌。

软件可以通过本身来塑造品牌，硬件就不行了。可以说，目前为止几乎所有的硬件，都不过是厂商制作理念下导致的不同性能指标的堆砌而已。硬件本身之间的差异性并不明显。这样，硬件品牌的提出便成了重要课题。虽然决定硬件成败更多的是厂商的制作理念（如背离了"以成熟技术制造"而过于超迁的VB），对产品性质的把握（如"吃电王"的GG），对未来潮流的远见（如轻3D重2D的SS）以及企业运营，决策，市场开拓能力等等诸多方面（在次世代战争中体现得尤为明显）。但作为企业思想的重要体现，从硬件的品牌宣传中，我们则可以更简单清晰地窥视到某些关键……



▲充满挑衅意味的广告词！可惜OVER的却是自己。

例如NGP的广告语是"I'm not boy"，本来以"NEO GEO"这个悲剧之物（汗）的"POCKET"版来命名便足以说明SNK对掌机业并未有多大的抱负，那个经典的广告——蓝天、孩子、广告语，就更能说明一些问题——从一个孩子口中说出的"I'm not boy"本身便是对NGP定位不清的巨大讽刺，以此看来，其失败的命运也就并不奇怪了。MD与SS的宣传口号分别是"时代，已经16BIT了"和"64BIT级，惊人的游戏主机诞生"，清楚地说明了当时"（重）技术的SEGA"过分强调主机性能和对软件上严重忽视，直接体现了SEGA对游戏业认识的肤浅。而"N64改变游戏"则等同于直截了当地向世界宣布："这是一个面向Core User的主机！"——试问又有哪个Light User会认识并重视到"改变游戏"这句宣言呢？反观成功的典型PS，一句几近完美的"所有的游戏在这里集结"不但昭显了SONY进军游戏业的雄心，明确了SONY对广大第三方求贤若渴广招贤能的态度，同时也是对所有玩家内心渴望的郑重承诺。加之SONY过人的经营能力，PS能够成为历史上最成功的主机也就在情理之中了。

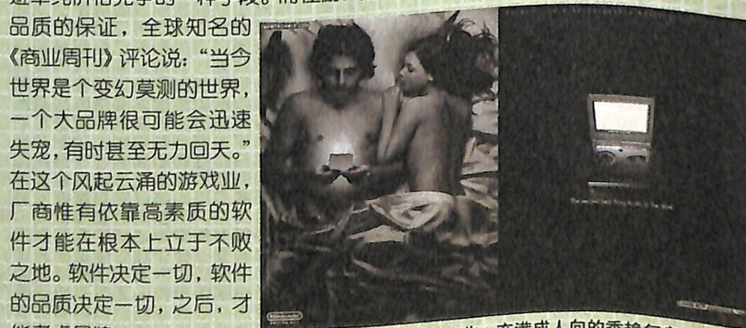


▲SONY产品的广告总是极富创意，堪称是品牌宣传的典范。

SONY是优秀企业的典范，个人认为它在经营、策划、市场的远见和推广能力业界无人能及。相比SONY，任天堂明显不像个商人，骨子里仍然是个只懂手艺的工匠（当然这也正是我热爱任天堂的原因）。PS对N64那场处处击其要害的经典战役不消多说（我觉得这场对决应当选入营销教材）。单是主机命名这一简单手段便已够任天堂学上好一阵子——PS系列的命名不但省事，而且又能充分利用已有的品牌价值，而任氏主机代代不同的命名，无疑是对品牌资源的极大浪费。从这次的掌机之争可以看出，老N变得老练了许多，"异质"的定位加之"DS"的命名，成功了则可创造又一子品牌，失败了亦不会砸了原有的"GB"品牌。所谓进退皆有着法，也许均是得益于SONY也未可知。

当然，还有微软，但同任天堂、SONY相比，微软似乎并没有认识到品牌的重要。凭借"游戏为人之天性"这一真理以及对游戏本质最高深的认识，任天堂总结出了"全年龄同乐"的制作理念；而在游戏制作能力弱于对手的情况下，SCEI多年来在规避任氏思想的同时，将"游戏性"这一概念细分（与营销策划中的细分市场有着异曲同工之妙，SONY策划能力的又一佐证！），诞生了"家庭休闲小品"的游戏制作风格。反观微软，不仅自身游戏制作能力近乎于零（打着微软旗号的大部分游戏都是直接买来的，比如不朽的《帝国时代》），人们对它的印象恐怕除了永远也数不完的美元，Windows层出不穷的BUG，就剩下总是穿着T恤傻乐的"比尔·大门"了吧（狂汗-_-b），遇官司从来都是认赔，遇对手就砸钱的M$，并不是一个优秀的企业，他的企业素质同SONY相比实在未够班。正如我的一位朋友所说的那样，"X的BOX？连微软自己都不知为何物的盒子我哪知道那是什么东西。"棺材的命名真可谓愚蠢到了极点。

品牌的塑造从一个方面体现了企业的经商水平，通过品牌的塑造，我们可以从人文内涵等某几个方面来解释一些问题，品牌很重要，但绝不是最重要的，因为品牌的诞生从来都是以企业强大的实力为基础的。在其他行业，品牌是规避单纯价格竞争的一种手段。而在游戏业，似乎更多的是对玩家们的一种游戏品质的保证，全球知名的《商业周刊》评论说："当今世界是个变幻莫测的世界，一个大品牌很可能会迅速失宠，有时甚至无力回天。"在这个风起云涌的游戏业，厂商惟有依靠高素质的软件才能在根本上立于不败之地。软件决定一切，软件的品质决定一切，之后，才能考虑品牌。


▲GBA SP的欧版广告，充满成人向的香艳气息。

游人档案

CRYSTAL
Age 19
Hong Kong

拥有GBASP，NGC

- 最喜爱的游戏：《PIKMIN》系列
- 最喜爱的颜色：粉红色
- 最喜爱的电子产品：SONY VAIO TR3（索尼公司的笔记本电脑）



《异度装甲》（Xenogears）故事里势力关系的复杂主要开始于EpisodeIV，也就是拉康——索菲娅这一代。制作者为我们构筑了一个完全虚拟，但又无比真实的世界。大到国家意志，小到各个机构的职能都为我们设定得异常详细，完美无缺；同样的，《异度装甲》里几乎每一个角色都有自己的一段过去。男女主角自然不用多提，其余各个配角自身的故事完全可以单独解离出来分别写一部小说甚至是做一个游戏。甚至是游戏中舰艇上的一只NPC海豚，都背负有父亲早逝，母亲改嫁的小插曲性质的故事。可能由于制作花费等多方面原因，这一切在游戏中已经没有足够的空间去表达与阐述。那么我们就来看一看整个《异度》故事中EpisodeIV～EpisodeV世界的格局到底是什么样子，各个角色身上都发生了什么不为人知的故事吧。

雄边旧拾

文 火星兔 编 邪魔天使

异度世界的真实

上篇——解析异度世界错综复杂的社会结构

大约1万年前，人工智能电脑卡德摩尼创造的“人”一代一代不断地进化，并在此过程中建立了各种各样的文明社会。但是，如果这一切是被“迪乌斯复活计划”所决定的命运的话……天帝该隐和12个嘎杰尔元老一直渴望着迪乌斯的复活，从太古开始就从幕后监视着整个世界。大约800年前他们建立索拉利斯国的目的以及500年前的大战计划、创建现存国家的经过……究竟是怎样的呢？这里将要向大家阐明的是这些国家势力、组织间的活动以及从史实窥见的社会结构、形势变化。

创始历9164～9496年　索拉利斯战役之前

数百年前，在地面上凌乱地分布着许多小国，它们之间经常发生小冲突。时光流转，到了创始历9164年（835年前），一直策划着从幕后支配整个世界并暗中活动着的天帝和嘎杰尔法院与米安一起建立了“索拉利斯帝国”。索拉利斯的国土建在可从平流层俯瞰大地的地方。从那里接连不断地向地上派遣拥有强大实力的军队。地上小国起来反抗，但他们的势力逐一被驱逐并被统治……这里我们先对索拉利斯建国以后各国势力的动向以及索拉利斯战役之前的世界形势进行研究考察。

（一）835年前的国家势力

1.神圣帝国——索拉利斯

人物包括作为首领的该隐、作为主要成员的12个嘎杰尔、米安。由于他们狡猾地操控民意并对国民进行洗脑，国民均对该隐绝对地忠诚。不用说，他们活动的目的就是迪乌斯的复活。

2.地上

（1）舍巴特——舍巴特被元老院所统治，国土建立在向天耸立的巴别塔。通过研究和解析移民船文明的技术获得了卓越的科学能力，属最大规模的地上国家。

（2）其他为数众多的小国——诸国群雄割据。存在着大大小小的国家和势力，在各地小规模的纷争不断。当时已有了尼桑，它与现在已不存在的尼姆罗德国同时发展起来。

（二）它们之间的关系

舍巴特 —警戒→ 索拉利斯 —支配→ 地上诸国
地上诸国 —反抗→ 索拉利斯

创始历9496年以前（索拉利斯战役之前）的地上世界是一个诸国群雄割据的混沌时代，有着不同民族和文化的小国零星地分布着。从那时起，索拉利斯就用武力开始了地上进攻。几乎所有的地上人都没有觉察到大难临头，惟有舍巴特意识到了事态的发展，并采取了与索拉利斯对抗的警戒姿态。

（三）索拉利斯的势力扩张对地上国家的影响

当时的索拉利斯以其统率的军队和先进的科学为后盾，逐个镇压诸小国，其国力渐渐增大。但是，索拉利斯并非像其他地上势力那样以扩大领土为目的。这一系列用武力对他国的侵略都只是M（玛拉克）计划的一环。所谓M计划，就是通过控制遗传因子等手段，为创造最强的生物武器玛拉克（天使）和超大型移动要塞天之车制造构筑材料（零件）。而这些构成材料又是使迪乌斯复活所不可缺的。索拉利斯就是把绑架来的人改造成这种生物零件。

为使计划早日实现，不久，索拉利斯就开始了对地上势力的武力进攻。同时，它又逐步开始在地上到处设置改造人体的设施索兰特系统。因此，许多遭绑架的地上人都成了索兰特系统的牺牲品。这样一来，索拉利斯的存在和目的越来越明显。地上势力展开强烈的反抗，各地的小国为了一个共同的目的——“打倒索拉利斯”纷纷团结起来。

那么接下来我们先来看看当时实力最强的索拉利斯的情况吧。

（一）索拉利斯要人各自的阴谋

在索拉利斯帝国，君临天下的天帝该隐和12个嘎杰尔元老还有米安，他们一面有着一个共同的目的“迪乌斯复活”，一面又各自打着如意算盘。该隐所追求的人类的改善并不是使人能够成为迪乌斯的构筑零件，而是人能够从成为迪乌斯构筑零件这样的命运中解放出来。因此，他一直在等待着接触者的出现并暗自期待已完成的迪乌斯的毁灭。

另一方面，也可以称为迪乌斯一部分的米安，纯粹只为实现“迪乌斯复活”这一个目的而行动。她先通过改造被他判断为不合种的人类从而引发人类变革，再让他们复活，成为强大而且完美的武器。米安本身就是为此而生的，所以这是她惟一的目的。

时间一长逐渐产生了“感情”的嘎杰尔，似乎被支配欲这种东西所迷惑。他们不仅要掌握地上支配权，甚至打算把迪乌斯打造成侵略其他星系的武器。

这些人表面上是在为迪乌斯复活而一起合作，其实也可以说是某种意义的相互利用。

（二）索拉利斯要人的地位和分工

天帝该隐——人类的始祖，具有绝对的超凡能力，领导索拉利斯国民。同时，对嘎杰尔们也有着强大的影响力。

觉醒的米安——管理者。从内政到迪乌斯复活的军事计划，几乎全部国政实权都掌握在她手中。

嘎杰尔法院——虽然如今只是生物电脑的程序，但当时的嘎杰尔仍然持有肉身。他们12人是该隐和米安的强大政治依靠。

天帝该隐 ←对等→ 米安
由12个嘎杰尔组成的嘎杰尔法院 —支持→ 天帝该隐
由12个嘎杰尔组成的嘎杰尔法院 —支持→ 米安

（三）当时索拉利斯的主要活动

1.通过武力实施对地上的直接统治。
2.利用索兰特系统进行的人体改造。
3.嘎杰尔成员对阿尼玛之器的搜索。

4.等待母体（艾莉海姆）的出现。

当时的索拉利斯以对地上的武力统治为轴心，在地上设置索兰特系统，同时由嘎杰尔对阿尼玛之器进行搜索。但是光靠索兰特系统和阿尼玛之器是无法让迪乌斯复活的。必须有作为核心的母体（艾莉海姆）。该隐他们极力设置索兰特系统和搜索阿尼玛之器，打算在万事俱备之时等待母体的出现。

（四）索拉利斯是怎样建立起来的?

索拉利斯的母体可以追溯到很久很久以前的原处之时。当时，该隐被人们奉为当时的神，“该隐信仰”盛行。该隐和嘎杰尔散布“我们是被选中的子民”的思想，狡猾地操纵民意，逐渐发展成为强大的势力。之后，该隐他们利用移民船的残骸建造了居民区，也就是现在的索拉利斯国土的原形。他们以此为据点，对人类进行研究和改造，一步一步地为迪乌斯复活做准备。

835 年前，该隐他们认为作为迪乌斯构筑零件的人已经进入最后阶段，于是建立了神圣帝国索拉利斯，开始了对地上人的正面干涉。他们把国土建在平流层，战略要素占据了很大部分因素。从那时起，索拉利斯就被障壁（Gate）掩护，无论用肉眼还是雷达都无法捕捉到它。而且，除舍巴特之外，以地上的技术力量，向处在平流层的索拉利斯进攻根本是不可能的。

索拉利斯是凝聚了太古的技术建造起来的。处在平流层高度的本土像一把可开合的伞，当有外敌入侵时就关闭起来，其防御可谓是铜墙铁壁。而且，启用障壁（Gate）可以使索拉利斯的位置随时转移。

创始历 9496–9501 年　索拉利斯战役——崩坏之日

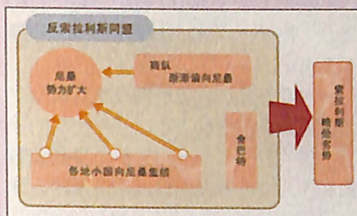
索拉利斯建国后 332 年。索拉利斯频频对地上采取武力行动，有计划地进行地上侵略。与之相应的是地上势力的反抗也越来越强烈。以“反索拉利斯”为共同目的的势力慢慢集结起来，最后他们成立了以舍巴特为首的“反索拉利斯同盟”。于是这两大势力相互冲突，一天一地展开了武力对抗。这就是大约500 年前的“索拉利斯战役”。我们在这里将要讲述的是当时的组织形态以及他们的动向，还有大战的经过。

（一）大战初期——对挑起大战的索拉利斯进行反抗的时代背景

随着地上人反索拉利斯意识的高涨，作为反索拉利斯势力的有力候补舍巴特开始崛起。当反索拉利斯意识达最高潮时，舍巴特决定发动武装起义。之前一直在各地不断发生冲突的小国也纷纷表示赞同并与舍巴特团结起来，于是结成了反索拉利斯同盟。当时，保持中立的尼桑被卷入战争，不得不与地上军合作。另外，之前一直与地上势力通商的商队（规模较小，以巴尔特的祖先罗尼和他的弟弟雷尼为头领）为反索同盟提供武器和物资。

（二）大战中期——反索同盟、尼桑的势力扩大／战况开始扭转，地上势力占据优势

战争中，尼桑收容了许多伤兵，并由卡哈尔（信徒）负责看护。教母索菲娅为救济难民献身的教义得到了人们的拥护，尼桑的势力规模迅速强大起来，与舍巴特不相上下。



地上军乘胜追击，逐步将索拉利斯逼入劣势。索拉利斯畏惧本土遭到攻击赶紧投入了超大型移动要塞天之车开始了反扑。战况就这样一进一退陷入了僵持状态。

（三）大战后期——索拉利斯的内部矛盾与舍巴特的背叛

正当两大势力展开激战时，索拉利斯内部由于嘎杰尔与米安意见相左出现了对立。同时，在地上也出现了状况，舍巴特为了得到战后地上支配权，开始疏远已经成为一大势力的尼桑。于是，两国的控权者嘎杰尔和舍巴特元老院以交换米安和索菲娅为条件暗地里达成了协商。米安被引渡到了舍巴特，但索菲娅却在伊格那斯防卫战中遭到天之车特攻而丧命。这虽然是出乎预料的突发事件，但对两国来说，绊脚石最终都被排除了。

为了消除来自索拉利斯的威胁，本来一直纷争不断的地上势力大多都团结起来，形成了一股强大势力。在战争中，这股巨大势力逐渐分化成尼桑和舍巴特两大派。在其背后，隐约可见组织间的各种阴谋和政治战略。现在我们来看看大战的主要国家索拉利斯、尼桑、舍巴特的大致组织结构以及活动。

（一）索拉利斯

动向：拥有绝对武力优势，展开地上进攻。由于未曾料到地上势力的反抗，导致本土中枢遭到反攻。大战末期，索拉利斯打出了最后一张王牌，将天之车投入了战争。但天之车也遭到毁坏，索拉利斯转入战略防御状态。

组织：当时，该隐已经意识到应该把“人”的未来交还给人自己并从第一线隐退。因此，国家政权几乎全部落在米安和嘎杰尔的手里。而嘎杰尔在大战中主要负责搜索阿尼玛之器。4 个嘎杰尔人虽然达到了与阿尼玛之器同步，但最终仍被拉康等地上军打败了。

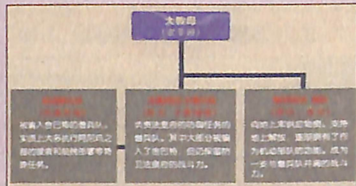
米安与嘎杰尔的争执：这场战争中，在敌对势力的地上人中开始出现了有疑似佐哈尔能力（能干涉佐哈尔，会使用以太的能力）的人。这种能力只有在经过长期进化的人（阿尼姆斯）身上才具备（能力有大小之差各不相同），但在阿尼姆斯的原体嘎杰尔法院身上是没有的。

米安认为，与其利用嘎杰尔，倒不如把有较强疑似佐哈尔能力的人作为构筑零件，这样迪乌斯就能成为更优秀的武器。这样一来，对于米安来说，嘎杰尔法院就变得不再重要。但是，嘎杰尔作为迪乌斯的一部分，酝酿着向外宇宙的进攻。因此，无视嘎杰尔存在的米安逐渐成为他们的绊脚石。这种方向上的分歧最终演变为双方的争执。

（二）尼桑

动向——大战爆发时，尼桑被卷入战争，为防卫法皇府投入了战斗。拥护教母索菲娅的人们逐渐集结起来，为了地上解放与舍巴特建立了统一战线。

组织——尼桑僧兵队被编入了以舍巴特为核心的地上军。



索菲娅虽不赞同这种做法，但这是由尼桑全体的意见所决定的，所以无法否决。罗尼等商队也参加了这支军队。

另外，在得知索拉利斯正在搜寻“阿尼玛之器”，舍巴特从尼桑的僧兵队抽调了卡雷鲁莲和拉康，加上商队的首领罗尼，以他们为核心组编了一支特种部队。索菲娅也与该部队同行。

罗尼和雷尼率领的商队的作用——起初罗尼和雷尼与地上军进行通商，他们从靠脚劲营生上升到地上军的补给部队，地位作用由轻到重。与此同时，为了运输途中的防御，战斗力也大大加强。

（三）舍巴特

动向——舍巴特拥有统率地上军的政治实力。起初提倡地上解放，当战况转为优势时，开始垂涎地上支配权，策划与嘎杰尔之间的交易。

组织——政治、军事全部由元老院执行。现女王婕珐当时也赴前线出战。三贤者（托拉·梅尔基奥／巴尔塔扎尔／伽斯帕尔）也不具备政治影响力，立场相当于军部技术协助者，但他们对军部却有着强大的影响力。他们分别主要负责应用纳米知识的医疗、新型机甲的开发、武术指导等。

“崩坏之日”与大战的终结

按照嘎杰尔法院与舍巴特元老院间的秘密协商，米安被引渡到了舍巴特。但是，米安并不是甘愿被俘虏的，而是为了见地上的接触者拉康。拉康为了得到佐哈尔的情报与米安交涉之后，在一个叫伯利恒的地方得以与佐哈尔接触。可是，由于这种接触的不完备，拉康变身为古拉夫，并引发了后来传说中的“崩坏之日”。

索拉利斯、将地上一切毁灭殆尽的古拉夫与迪乌斯初期型机动终端迪阿波罗斯军团。与之相对的人类全力以赴进行对抗，即使再艰辛也要阻止古拉夫的暴行。但是，残存的势力遭到了毁灭性的打击，(索拉利斯与地上之间的)战争已经到了无法继续的地步。如此一来，索拉利斯战役未分胜负而就此告终。

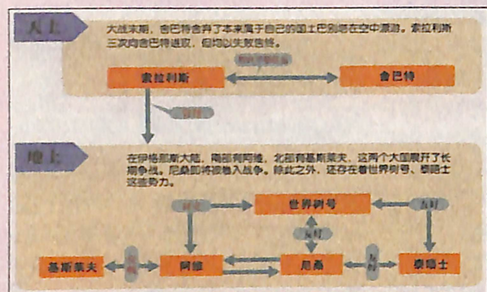
现在　诸国的形势

“崩坏之日”给世界带来了惨重的破坏，全世界人口减少到不足原来的十分之一，国家和文明本身也遭到毁灭。所剩无几的幸存者花费了很长时间对已荒废的世界进行修复，逐步重建文明。不久世界恢复了平静，在一个叫做伊格那斯的大陆诞生了两个国家，尼桑也最终恢复了国家功能。但是，两个国家建立后没过多久，索拉利斯又在幕后开始蠢蠢欲动。

由于先前大战的失败，索拉利斯明白武力直接支配已是不可能，于是开始施行间接支配计划。知

道索拉利斯该动向的只有在大战中作为反索拉利斯代表的舍巴特，地上的人们均蒙在鼓里。但是由于舍巴特在大战后几度受到索拉利斯的侵略，残存实力已无力再阻止其地上支配。就在索拉利斯进行地上支配的准备时，阿维和基斯莱夫之间的战争爆发了。地上再次战火弥漫。

现存国家、其结构和组织

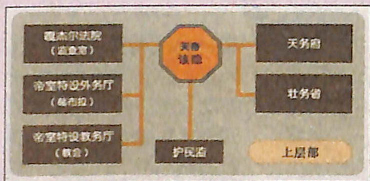


下面我们就来详细了解一下战后各国的具体情况。

（一）神圣帝国——索拉利斯

1.国内——各省厅

（1）现在的索拉利斯的体制。



（2）索拉利斯上层部的主要职责。

天帝该隐——索拉利斯的最高权力者。米安、卡雷鲁莲出现之后从第一线隐退。现在天帝的地位已越来越形式化。

嘎杰尔法院——作为SOL9000程序存在的8个嘎杰尔负责监督天帝的顾问兼政府的护民监（卡雷鲁莲）。是一个检查护民监执行行政的机构。

护民监——由卡雷鲁莲就任。持有对议会决定的否决权。但由于在索拉利斯不设议会，而且天帝也只有形式上的裁判权，护民监实质上可以说是最高权力者。

守护天使——葛布拉与教会的长官，由天帝任命的特务执行官的总称。委任于执行官的权力涉及到索拉利斯运营的各个管辖区域。

天务府——是一个辅助天帝职权（任命、恩赏、宣传）的机构。同时也负责由天帝任命的亲卫队的培养以及国内各宗教团体的管理。

教会与葛布拉——是间接地上支配计划中的核心组织。教会负责地上情报、流通等网络线路的管理。葛布拉主要执行应教会要求的武力行动。

（3）索拉利斯政府分为9个省，各省厅的职责如下：

军务省——管理、操控国防军。但国防军自身已在大战中消耗将尽，现在仅剩下保卫首都艾璀兰克的实力。

财务省——管理索拉利斯本国内的造币、租税、银行之类的货币流通。

教务省——管理国民的教育事业。因为同时拥有研究机构，也管理天气预报、航空开发等一部分产业领域。

谍务省——管理索拉利斯本国的整个通信业务。但实际上其实权掌握在天务府宣务厅手中。

壮务省——担当卫生、医药事业。是索拉利斯事实上惟一的第一产业的生产、流通组织。现在由护民监兼任其总督职位。

外务省——为外交目的而设，但由于其下界的帝室特设外务厅（葛布拉）和教会执行对外交涉，基本上没有发挥职能。

设务省——管理住宅、河流等建设事业以及交通工具等索拉利斯国内的社会资本。

厂务省——管理第二、三产业的整个基础及其流通。其前身是为大战后的复兴而设的厂务府，现在仍握有很大权力。

产物省——管理由1、2级市民进行的高嗜好性第一产业的生产和流通。也进行对3级市民的武力管制和征用。

（4）引入纳米技术使国家复兴效率化。

与迪阿波罗斯的攻防战导致索拉利斯国土损坏、劳动力明显减少。在这样的情况下，与支配地上相比，重建国家体制被摆在了优先位置。就在复兴大业正在进行之时，索拉利斯遇到了一个问题，那就是慢性的物资以及劳动力不足。这些物资和劳动力自然要从地上征集。但由于在地上人中还残留着大战的记忆，若把事态闹大则有再次引发武力冲突的危险。索拉利斯上层部看到了这一点，于是启动了以在先前战役中逃亡的卡雷鲁莲为中心的计划。这是一项在应用了纳米技术的机械中编入"消除大战记忆"、"对索拉利斯=天帝绝对服从"、"抑制身体的能力"这些程序并将其散布的计划。通过该抑制各种能力的装置（=刻印），索拉利斯在地上的征集活动变得更为方便。这样一来，索拉利斯解决了各种问题，并恢复到与原来几乎相同的状态，开始正式施行地上支配计划。

（5）针对国民的支配体制、管理和统治结构。

在推进新地上支配计划的过程中，索拉利斯把大多数地上人征集为劳动力。为了更有效地管理不断增加的国民，在索拉利斯国民的居住区被分割为3层。

1级市民层为纯粹的索拉利斯人的阶层，2级市民层为中流阶级、一般市民的阶层，3级市民层为劳动者——别名为"工蜂"的市民生活的阶层。建造2级市民层的目的是，通过设立以3级市民为对象的"上升为2级市民的升级制度"，从而激发3级市民的劳动意欲。此外，基本上从未发生3级市民由于不满而暴动的事件。这完全是人们在从地上被征集来的时候都会接受彻底洗脑的缘故（偶尔也会有因事故而导致洗脑化解的情况）。索拉利斯就是这样管理、统治着不断膨胀的人口，并把国家的再度繁荣推向了极致。

备注：

索拉利斯国内、不同阶级的市民层

1级市民层（首都．艾璀兰克）——仅允许叫做"嘎杰尔"的纯种索拉利斯人居住

2级市民层（一般区）——3级市民层中劳动成绩被认可者升级为2级市民并在此生活

3级市民层——劳动者生活的区域。日复一日地从事规定作业，通称"工蜂"

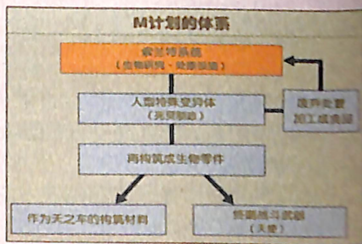
地上（教会）——将寄身于教会的难民和有优越遗传因子的信徒强行押解到索拉利斯。

（6）通过应用纳米技术使M（玛拉克）计划活性化。

从很久以前索拉利斯就屡次推进的M计划。现在正在进行着的确切地说是"第5次M计划"。

大战时的M计划是在地上各处设置用于人体实验的索兰特系统设施，这次的计划是避开地上设置，在索拉利斯本土进行所有的处理。这样，地上人根本不知道索拉利斯国家的存在，M计划也可以在地上人毫无察觉的情况下得以推进。这次的M计划得益于卡雷鲁莲逃往时带来的纳米技术的应用。遗传因子操控、异种交配等实验效果得到了飞跃性的提高，更有效地发挥了功能。

另外，索兰特设施除了其本来的目的——"制造迪乌斯搭载舰以及迪乌斯战斗终端的构筑零件"之外，也用于支持索拉利斯支配体制中枢的计划。该计划是指，把在各种实验过程中产生的作废弃处置的被实验体作为食品进行处理加工，人通过摄取这些食品而使维持刻印的程序以遗传因子的形式被写入人体。不仅是食品，药品也被作了同样的处理。这样制造出来的食物和药品不仅在国内也通过教会在地上广泛流通。



2.葛布拉与教会——战后创设的为地上支配服务的组织

帝室特设外务厅（葛布拉）和帝室特设教务厅（教会）是天帝直辖的机构。该隐他们意识到很难实现对地上进行直接支配，于是以间接支配为目的设置了这两个机构。这些机构能深入干涉经济、流通、情报、军事，索拉利斯企图由此巧妙地操纵地上的形势。

现在的葛布拉与教会分属于不同的组织，但起初启动地上间接支配计划时只设立了帝室特设外务厅，它包含了现在的葛布拉和教会双方的职能。教会负责地上的情报、遗迹发掘等活动，葛布拉负责武力的直接行使，于是在同一组织内根据不同的目的，教会和葛布拉分担着不同的角色。

但是随着利用地上各地教会的网络线路的经济、情报活动的比重不断加大，辅佐地上外务厅管理的统合参谋本部、各镇守府（教会设施、工房以及统治这些的中央教会的总称）的幕僚部也变得越来越重要。随后这些部署由新设帝室特设教务厅管辖并作为教会独立出来。现在的教会垄断着地上的经济、宗教、情报等网络线路，地上支配实质上由各镇守府的中央教会教皇执行。

于是，葛布拉一方面承担了武力行使，应教会要求出动部队的机动性越来越强。另一方面，曾经作为各镇守府的统括官、专门执行教会军令的元素特种队由于教会和葛布拉的组织分化也被编入了葛布拉。此后，元素特种队就作为葛布拉总司令官的近卫部队发挥职能。

（1）帝室特设外务厅——葛布拉。

四元统合司令部——总司令官、拉美西斯——在拉美西斯的司令部，根据幕僚会议的决定指挥军队。拉美西斯的近卫队元素特种队（凯尔维娜、多米尼娅、托洛妮、赛拉菲塔），以及首席副官米安均隶属该机构。

各军司令部——水军／火军／土军——本来是在元素特种队的指挥下统括各镇守府的机构。根据与教会发生组织分化时所实施的组织重建政策，元素特种队被编入了四元统合司令部，现在执行地上各镇守府的警卫保护。风元镇守府由于埃鲁鲁的肃清，镇守府自身已经消亡。现在只有书面上仍有记载。

突击3队——是索拉利斯的武力实行部队，完备的武装集团。各军（水、火、土）的本营位于索拉利斯本国。由法院发出直接出动要求，天帝征询是否出动部队。

幕僚会议——议长：米安——执行军令的中央统帅机构。负责人米安在这里策划各种军事计划并向司令部提交。

内局——施行军政的官房，进行作战研究的作战室，设有一个叫做遗迹局的机构，管理从遗迹发掘获得的失传技术。

葛布拉是以总司令官拉美西斯（兼任守护天使）为最高统领的军队组织。主要职责是地上的监视和肃清。根据实际任务，有时也会对地上势力进行所谓临时性政治干预的直接干涉。作为天帝的直辖机构，持有执行索拉利斯政府法规的权力。这就是与普通索拉利斯军之间的根本差异。

在以军务为主要活动的葛布拉之中，也存在着管理从遗迹发掘获得的失传技术的战略考古1—3队（遗迹局内）。葛布拉之所以拥有这样非军事组织的部署，也可以发现教会和葛布拉曾经是同一组织的痕迹。

组织的构成成员包括以总司令官的近卫为主要职责的4个元素特种队、一手承担幕僚会议的米安，以及精挑细选的精英分子。这些人才都是由天务府管辖下的葛布拉军事学校尤根特培养的。

（2）帝室特设教务厅——教会。

教会的前身是统合司令部及附带各镇守府的幕僚会议，当时是作为负责葛布拉军政的一个部门而发起的（四元总和司令部是四元总参谋部，各镇守府是各军幕僚部）。葛布拉刚成立时，主张间接支配，主要从事军事活动。各幕僚部掌管其必要的军政，是由军属和文官组成的单一的辅助组织。但考虑到当时的索拉利斯国力，此后不久不得不把重点转向流通控制等经济支配政策上。其结果对索拉利斯本土的复兴来说起到了超乎意料的作用。索拉利斯决定把重心转向经济支配政策之后，为了防止地上取得一定程度上的复兴而取代自己的经济优势地位，将计划的出发点从原先的技术和资本改变为利用宗教（文化）。于是产生了帝室特设教务厅，它完全延续继承并从真正意义上开始运用当时为掩护葛布拉而临时设立的"教会"系统。而在其内部，各幕僚会议仍沿用原来的名称并原封不动地挪用为各地域的教会司令部。

与此同时，实行下界生产计划的计划生产队（生产局内）、管理下界与索拉利斯之间的流通的计划流通队（流通局内）、主要负责收集下界的产品和情报的突击1队、管理向下界贷与索拉利斯技术的突击2队（同时附带各镇守府）等与经济相关的各组织全部归入了教会的管辖。

现在的统括官同时也是守护天使的行刑者（=米安），他通过水元镇守府内设的中央教会里的教皇统领各镇守府。活动内容是利用教义操控民意从而对文化进行控制，其效果进而波及到经济上的控制。教会本意上是利用其教义巧妙地进行民意操控，但随之产生的次要结果是验证了人们皈依和自主驱使于具有较强能力的地上人的教会。

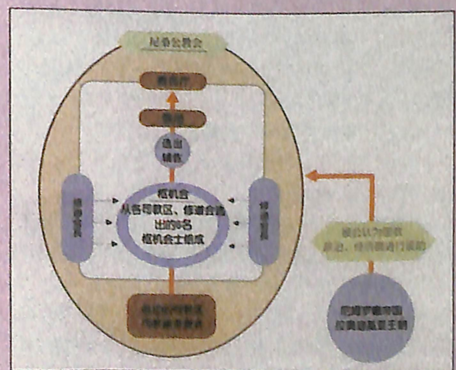
（二）宗教国家——尼桑

尼桑是一个以宗教团体"尼桑正教"的教母为首的宗教共同体。数百年前只是一个被称为"尼桑教"的边境宗教，教义和体制等也与现在大不相同。但就在索拉利斯战役爆发的前一年对教义和体制进行了大刀阔斧的改革并改名为"尼桑正教"，成为了现在尼桑的母体。

尼桑是作为"尼桑正教"发祥地，由修道总部法王府和以此为中心扩散的居住区构成。"尼桑正教"的教义以阿维、基斯莱夫为据点遍布整个世界，与法王府一样，设在各地的教会里聚集了很多人，他们共同生活着。这些存在于各地的"尼桑正教"共同体被称作"司教区"。

另外，在尼桑人们以布教及修道为目的聚集在一起，在共同体的性质上并不存在国家组织之类的政治机构，这也是与索拉利斯教会之间的本质差异。夏康寻找的碧玉要塞（内部搭载神之机甲）就沉睡在尼桑大圣堂地下的大灵庙内。

注：尼桑教的整个体系大致可以参照下图：



现在尼桑的教母已定为世袭制，而当时是采用其他方法选举出来的。通过枢机会会议，从各司教区的代表、枢机卿拥立的众多教母候选人中选出教母的继任者。

这种教母的选举，既是枢机会士同僚（司教区同僚）之间的实力较量，从中也可窥见各派之间的暗中对立。不管本人情愿与否，教母候选人以及相关者都被卷入这场纷争。约500年前，曾经被较有实力的贝努埃尔修道会拥立的艾莉海姆就曾是这种权力斗争的一个牺牲品。

"尼桑教"的发祥可以从现在一直追溯到约900年前。由开祖阿德李勒开创的"尼桑教"比现在具有更强的国家宗教色彩。在当时的尼桑，存在着掌管一切行政的最高统治机构——尼桑公教会。教母厅可以说是它的中枢。枢机会是一个以教母为首的行政辅助机构，教母厅以枢机会为中心而构成，以统括"尼桑教"的所有教会为目的发挥职能。

创立之后大约370年，当时位于尼桑近邻的尼姆罗德帝国将"尼桑教"作为国教吸收接纳。这其实是以领土扩张为主要目的的帝国政策的一步棋。于是尼姆罗德以司牧为由施以政治、财政方面的援助，尼桑作为宗教体迎来了鼎盛时期。

1. 创始历9487年——拉奥迪基亚王朝与尼桑的对立

尼姆罗德帝国出于政治目的将"尼桑教"作为本国的公教，对尼桑施与各种援助。作为援助尼桑的交换条件，当时的国王库塞尔·拉奥迪基亚大帝得到了执行各司教区司教继任的权力。库塞尔为了通过利用"尼桑教"更有效、确实地统一民众的思想，打算推举王朝的支持者做教母。库塞尔以此向公教会索求教母的继任权。但是公教会对此强烈抗议，并坚持无论如何教母必须由尼桑枢机会选出。尼姆罗德为了笼络持有教母继任权的司教区代表，开始对各地的司教区施加压力。尼桑枢机会不得不立首席会士，并对枢机会内的体制实行了变更。被选为首席会士的是当时最有实力的贝努埃尔枢机卿，教母继任的权力全权委任与他一人。之后，尼姆罗德又企图笼络贝努埃尔而与之接触，但由于其他枢机卿的援助，尼姆罗德的介入被阻止。但在公教会内部，也有不少人反对将教母继任全权委任与贝努埃尔。

注：由库塞尔大帝策划的贝努埃尔修道院袭击

枢机会首席会士贝努埃尔以及公教会均拥立索菲娅为教母候补。对枢机会的反抗怒火中烧的库塞尔计划暗杀索菲娅。

库塞尔为了这个计划，用雇佣兵组建了一支暗杀部队。部队首领由佣兵中尤为冷酷的卡雷鲁莲担任。暗杀部队装扮成掠夺集团，趁贝努埃尔拜访修道院之机进行袭击。当时公教会内的反贝努埃尔派作了进攻修道院的内应。

由于这次袭击事件，以贝努埃尔为首的索菲娅拥立派几乎全部覆灭。但当时索菲娅却与贝努埃尔的侄女西格林德一起失踪了。

2. 创始历9490年——旧尼桑的衰落以及5年后"尼桑正教"的再度复兴

贝努埃尔修道院袭击事件之后，在已失去首席会士的尼桑公教会，教会内部的不合越来越表面化。

之后，教会发生政变，分裂为旧贝努埃尔会派与公教会两派。之后不久拉奥迪基亚王朝突然瓦解，受其影响波及，公教会丧失了宗教组织职能，步入衰退之途。

另一方面，幸免修道院袭击和教会政变抗争的旧贝努埃尔会派向现在尼桑的根据地转移，开始着手重建"尼桑教"。但是，目前教母之位仍然空缺，人心涣散，旧贝努埃尔会派每日不知如何修道。随后不久，在西格林德的陪伴下，初代教母候补索菲娅出现在众会士面前，情况从此完全改观。大家紧急召开了公会，已衰退的公教会与旧贝努埃尔会派被统一起来。经西格林德以及旧贝努埃尔会士的推举，索菲娅被确认为教母，教团改名为"尼桑正教"。对教义和组织也进行了彻底改革，并着手建设司教座圣堂（现在尼桑的大圣堂）。尼桑作为教团终于迈出了崭新的一步。

次年索拉利斯战役爆发。尼桑收容了诸国的难民，其规模也随之逐渐壮大起来。战争爆发数年后，尼桑成为与舍巴特并肩的一大势力。

3.战后～现在——逐渐确立的体制

由于在战役末期发生的"崩坏之日"，包括尼桑在内的几乎所有国家都陷入了毁灭的状态。在这种状况下，依靠尼桑教母辅佐官西格林德的努力，尼桑作为共同体得到重建。当时，作为现在尼桑中枢的法王府已经建成，之后教母规定为世袭制。这些活动也均以修道及其教育为主，不受包括司牧在内的一切政治干预，该惯例一直延续到现在。这一点或许可以说是与"尼桑教"时代最大的不同之处。

（三）沙漠之鹰——阿维

1.大战的英雄、罗尼·法蒂玛兴起的王国

在"崩坏之日"，地上势力的主力部队身系人类生死存亡而战。曾作为该主力部队首领的罗尼·法蒂玛认为将来有可能再次与索拉利斯决战，阿维就是为这场决战做准备而兴起的国家。阿维由法蒂玛王朝统治，历代由有王家血统的成员继承王位。但在12年前，当时的阿维国王艾德巴尔特四世与他的王妃玛莉埃尔因为拒绝与葛布拉合作而被宰相夏康（他其实是教会伊格那斯教区的大司教）杀害。手中掌握了政治权力并当上了国王的夏康于是与葛布拉勾结。他依仗强大的军事实力，将已陷入劣势的战局扭转并收复了一半失地。现在也在不断扩大其领土，同时还致力于发掘埋没的遗迹资源。

2.法蒂玛家的遗孤——巴尔特洛缪·法蒂玛的复国之路

12年前，夏康为了得知埋藏法蒂玛碧玉的地方，对艾德巴尔特四世以下的法蒂玛家族进行了拷问。在自白药剂发挥效用之前，艾德巴尔特四世与身为当时尼桑教母的埃尔维拉自杀身亡。剩下的王族也全部死亡。其中只有艾德巴尔特四世的儿子巴尔特、埃尔维拉的女儿玛露生存了下来，但夏康让他们活下来的目的只是为了从他们口中得到碧玉的下落，夏康将他们监禁了起来。此后，他们被先王的家臣梅森、青年骑士西格尔德救出。现在的巴尔特在沙漠中狙击阿维的运送部队并成了沙漠海盗的首领。该行动的目的是要从夏康手中夺回阿维，实现父亲留下的"将阿维从君主制过渡到共和制"的遗言。换言之，阿维夺回计划必须有武器保障，这些海盗行径的目的就是增强军备。

（四）空中王国——舍巴特

1.曾经以强大实力自居的大国，如今已不见当日风采

在先前大战中作为主要反索拉利斯势力的舍巴特以巴别塔为国土，曾是地上最大规模的国家。为了避开迪阿波罗斯的进攻，在巴别塔顶的区域里收容了一部分国民，并将该部分与塔身分离使其脱离战斗空域，最终度过了"崩坏之日"。

488年前，卡雷鲁莲利用曾在大战时隶属舍巴特机动部队（确切地说应该是被编入舍巴特军的尼桑僧兵队）的经历来到了舍巴特。已实现与天帝接触并爬升到索拉利斯上层部门的卡雷鲁莲给婕琺、元老院等实施了延寿措施后逃亡。同年，婕琺登上女王之位，之后一直到现在，舍巴特都由婕琺统治。

现在的舍巴特以一个叫做阿克威的多岛海区域为中心漂浮，并频繁地将工作人员下放到地上。工作人员将由于某些原因遭到索拉利斯压迫的人们（逃亡者）带入舍巴特，把他们征用为反索拉利斯军的战斗力。但是元老院仍然不肯完全放弃支配地上的愿望。

2.索拉利斯的三次侵略使得舍巴特军事力量消耗殆尽

现在的舍巴特虽高呼要打倒索拉利斯，但摆在眼前的事实是其所剩的战斗力已不足以与索拉利斯对抗。造成这种局面的原因是舍巴特历经了3次索拉利斯的进攻。进攻的目的主要是夺取舍巴特所持有的神之机甲和圣剑号等移民船文明的武器。在三贤者的努力下，再加上障壁的保护，进攻均以失败告终。但结果也使舍巴特的战斗力大量消耗。原因是舍巴特的国土孤立于空中而造成物资补给不充分。其结果对于舍巴特来说只能是不断的消耗。现在索拉利斯虽仍然对舍巴特虎视眈眈，由于无法破解障壁，已经疲于进攻。

（五）军事之国——基斯莱夫

1.在500年前的战场废墟上建立起来的有着卓越科学实力的城市国家

大战后，罗尼从遗迹中发掘出了古代战舰并把它运到了诺顿，命令部下改修。这样做的目的是为了与索拉利斯决战而准备。改修作业进行之中，由于战舰非常庞大，必须投入大量人力。由于人口集中，以该地方为中心，物资等的流通渐渐发达起来，最后发展成了一个小城镇。接着又发掘出了古代文明的原子炉并将其应用，小城镇逐渐发展成为城市。

之后不久，索拉利斯对地上人实行了刻印措施。同时，索拉利斯注意到了该城市的飞速发展，向该地派遣了作为教会下部组织的委员会。在委员会的活动下，城市被统制起来，不久基斯莱夫联邦国家就这样诞生了。

时代交替，阿维与基斯莱夫之间的战争爆发了。一介士兵西格蒙德崭露头角，脱颖而出。继而爬上总统宝座的西格蒙德统一了周围的分支国，对国家体制进行了大幅改革。现在的帝政军事国家——基斯莱夫由此而生。

2.屡次出现协助基斯莱夫的神秘"行刑者"

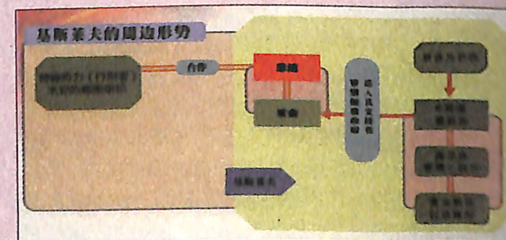
由于葛布拉的军事介入，阿维的武器得到强化，基斯莱夫在技术方面与之相比大为逊色。为了扭转这种技术差距，在西格蒙德的号令下，基斯莱夫开始了独有机甲开发计划。作为该新技术开发后援的便是行刑者（=米安）。行刑者过去曾将威尔特尔短时间借与基斯莱夫，基斯莱夫通过研究该机甲的机体构造而在技术上得到了飞跃性的进步。这样基斯莱夫终于能够生产出独有的机甲。之后，行刑者向基斯莱夫提供了守护者。再次得到帮助的基斯莱夫建造了守护者搭载舰哥利亚。此时，基斯莱夫已经解决了与阿维之间的技术差距问题。

行刑者的目的是保持两国军事水平的均衡从而使战争长期化，以便收集从中得到的人类的能力数据。通过使两国交战，以促成作为迪乌斯零件的人的进一步改进，这也是其中一个目的。

3.委员会的职责与阴谋

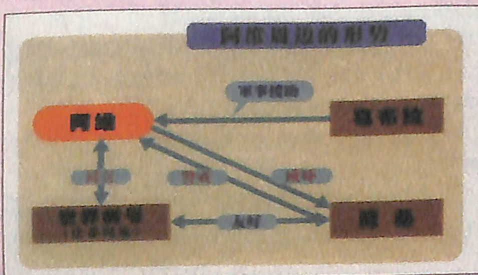
委员会曾经统治着基斯莱夫。时下西格蒙德政权已经确立，但委员会作为教会的下部组织仍然存在。他们将委员会的人送入政府的中枢并伺机复辟。委员会的存在可以说是一个障碍，西格蒙德本应在政体制过渡之时将其解散。但为了格斗赛的运营而没有实行。格斗赛在政权过渡之前由委员会管理，是国家的经济支柱。如今政权过渡之后，西格蒙德对经济波及后果、数据收集以及通过战争中的军队提拔强化军部等十分重视。因此，最终没有废除委员会。通过战争得到的各种战斗数据不仅向政府，也通过委员会向教会呈交。

近年，通过战争操控在议会上再次持有影响力的委员会正在推进过去曾作为政府颠覆计划中一环的亚人排斥政策。许多人种混居的基斯莱夫，亚人所占的比例并不少。委员会煽动亚人进行反抗、起义，企图使西格蒙德政权倒台。但是这个阴谋并没有得到预想的结果，现在正维持在暂时平稳状态。



（六）海上都市——泰晤士

1.以浩瀚的海域阿克威为中心进行活动的自由交易都市



泰晤士是一艘游荡于多岛海域的大船。其规模之大甚至可将其称为一个城市。居民们由舰长统率，对从海底资源和遗迹中发掘的遗物进行打捞。在这片海域，经常就打捞上来的物资发生血腥纷争，几乎所有的船只都多少备有武装。只有泰晤士不喜欢争夺，虽然船上装备有可算作为主炮的武器，但长时间以来从未使用过。泰晤士还拥有不少机甲，但这些最多用于深海作业，从不使用于战斗。这恰好与同是海上男儿的巴尔特意气相投，两股势力最后结为友好关系。

2.大规模的打捞计划背后隐藏的教会的目的

受教会委托实行的大规模打捞计划是为了得到塞波姆文明的高度科学技术。在这背后，还隐藏着以阿克威的中央教会为中心的教会的叛离索拉利斯计划。教会企图通过破解塞波姆的技术而瞒过索拉利斯。

现在　伊格那斯战役

最后我们来看看处于游戏中现在时期的战乱——阿维、基斯莱夫之间的战争。

核战争、世界大战、崩坏之日……至今无数次渡过灭绝危机的人类。一代又一代，人类不断提高身体的、潜在的能力，越来越接近作为迪乌斯构筑素材的最终形态。在这样的人类变革期，该隐、嘎杰尔、米安必有各自的活动。时下，在伊格那斯大陆，规模壮大的国家阿维和基斯莱夫正在国境地带展开武力抗争。至于此次战争是何时开始的，原因是什么，至今已无法考证。但在其幕后，索拉利斯仍在暗中活动着……

阿维、基斯莱夫之间战争的爆发由于没有留下确切的记载而无法确定，但据说是发生在大约300年前。战争的原因究竟是围绕伊格那斯大陆的霸权，还是由于思想分歧而引起的民族纷争？到现在依然无从知晓。以前是在伊格那斯各地展开大规模战斗，现在已演变成为了国境附近的遗迹而在各地发生小规模战争。双方都对对方虎视眈眈，僵持不下。

（一）两国之间的战争主要分为以下两个阶段：

1.约300年前（开战当时）～13年前——由于资源发掘的差距基斯莱夫处于优势地位

刚开战时，阿维与基斯莱夫的军事力量差不多对等。因此，战局没有什么大的变化，只是一进一退地反复着。两国为了打破这种僵局，在遗迹发掘上都加大了力度。在伊格那斯各地开始进行遗迹发掘，遗迹文明的破解便也随之盛行起来，两国的技术水平大幅跃进。这给生产与经济都带来了巨大影响。

正当两国的遗迹发掘竞争打得火热的时候，在索拉利斯战役爆发的战场上建国的基斯莱夫对埋没在地下的大战遗物进行研究、改修，并因此得到了很大的技术进步。如此一来，战局呈现出了阿维处于劣势的状况。当时的阿维国王艾德巴尔特四世根本没有明确的目的，只因在连年征战中陷入劣势而忧虑，于是他打算推进与基斯莱夫的和平政策。和平局面终于已近在咫尺。

2.12年前～现在——战况逆转，动荡时代到来

就在阿维、基斯莱夫之间的和平即将成立之时，当时的阿维宰相夏康发动了政变。当时以艾德巴尔特为首的阿维王族几乎全遭杀害。和平交涉遂成为空谈。掌握了阿维政权的夏康与葛布拉缔结了军事同盟。葛布拉在阿维的国都布列达维克建设驻留基地，开始了对阿维的强力军事支持，并准备进攻基斯莱夫。起先一直凭借遗迹资源的物资数量差距而压倒阿维的基斯莱夫，反过来被具有强大威力的葛布拉武器所压倒。阿维乘势接连夺取了基斯莱夫的领地扩大了自己的疆土。

（二）战乱时期阿维、基斯莱夫以外的势力动向

1.世界树号——潜砂舰世界树号以伊格那斯西端的基地为据点，是在阿维领域内的沙漠上活动的海盗船。头领是阿维王族的遗孤巴尔特。他的目的是要夺回阿维国都。现在世界树号袭击阿维军的运输部队，调配武器以及物资。他正等待着夺回阿维的机会。

2.尼桑——尼桑与阿维王族有血缘关系并与之友好，但现在两国却处于断交的状态，这是因为阿维宰相夏康为了得到阿维的至宝而将尼桑的教母玛露软禁了起来。而巴尔特与玛露有亲戚关系，因此尼桑与巴尔特的海盗组织保持着友好关系。

3.舍巴特——舍巴特对地上势力概不干涉，这是因为地上已完全在索拉利斯的掌管之下。也就是说，只要与地上接触就意味着以某种形式让索拉利斯钻进攻的空子。为了避免最坏的事态，舍巴特采取了警戒态势。

4.索拉利斯——索拉利斯统括着支持阿维的葛布拉、渗入基斯莱夫政治中枢的教会势力。战争爆发后，为使战争长期化，索拉利斯进行了维持两国军事平衡等各种工作。阿维、基斯莱夫在完全不知情的状况下持续着战争。

（三）大舰巨炮主义的时代与机甲运用的战术转换

刚开战时，地上并不存在称为机甲的武器。"崩坏之日"之后，由于索拉利斯实施了刻印处理，机甲本身的存在和其整套运用技术已从地上完全消失了。只有遗迹发掘从开战时起就进行着，通过研究发掘出的遗物也使得技术进步。但凭借当时的科学力量仍然无法解析机甲的技术。于是地上迎来了以大型舰艇为主力的"大舰巨炮主义"时代，该时代延续了数百年。约20年前，地上终于出现了机甲。机甲替代了先前作为主力的大型舰艇并瞬间在两军普及开来。这近乎是戏剧性的战术转换。但是确保遗迹的纷争也随之激化。

武器拥有率的比较

阿维	舰艇	机甲	战斗车辆	步兵	工兵
基斯莱夫	舰艇	机甲	战斗车辆	步兵	工兵

1.阿维持有武器的倾向——引进索拉利斯高性能机甲

阿维一直由于沙漠的恶劣条件而在遗迹发掘方面大大落后于基斯莱夫。因此包括遗迹发掘部队在内的工兵也很少。但自从葛布拉介入后，阿维引进了许多先进武器，主要是目前地上还为数不多的大规模空中战舰，输出功率／火力远远超过基斯莱夫军队的高性能机甲。于是阿维消除了与基斯莱夫军队在物资数量上的差距，而且凭借索拉利斯制造的武器的优良性能，在战斗力上实质性地远远超过了基斯莱夫。

2.基斯莱夫持有武器的倾向——依靠丰富的资源维持平衡

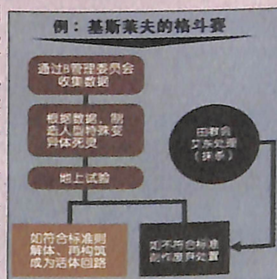
遗迹发掘技术发达的基斯莱夫有许多主要从事发掘作业的工兵。另外，由于发掘资源丰富而且军事工业发达，基斯莱夫确立了一条武器生产线。舰艇、机甲、战斗车辆等武器被有条不紊地生产着。时下，为了消除与驻留阿维的葛布拉军之间的武器开发技术差距，基斯莱夫正在进行依靠独有技术的武器生产。尤其对作为主力的机甲和可与葛布拉的空中战舰抗衡的舰艇的开发上注入了大量心血。

（四）索拉利斯介入两国之间的真正目的

索拉利斯通过葛布拉、教会分别干涉着阿维、基斯莱夫。战争长期化，两国争战的目的变得越来越淡薄。而20年前，借助教会在伊格那斯整片土地上普及机甲的也是索拉利斯。通过这些活动，两国的军事平衡始终维持着，战争得以延续。事实上，这是索拉利斯推进的M计划中的一环。在先前的大战中，索拉利斯看到"人类在面对极限状态（＝战争）时会进行变革"，于是索拉利斯促使新的战争爆发并使战争持续，目的是要促成人类的再次变革。由于造成了地上形式的不安定，索拉利斯不便公开索拉利斯国家的存在以及在地上的活动。

（五）地上是不是索拉利斯的实验场？

目前发生在伊格那斯的战争以及基斯莱夫格斗大赛正在演变成为索拉利斯制造生物武器的实验场。从战场以及战争得到的活人、战斗数据被用于遗传因子控制以及异种交配等人体实验。通过这种实验产生出人型特殊变异体——死灵。经过地上的测试后，只将符合要求的死灵分解并再构筑成活体回路，被当作人机融合机甲以及迪乌斯终端武器的构成素材使用。这些实验同时还有另一个目的，就是产生出可与阿尼玛之器同步的优秀活体（法院众人的肉体）。





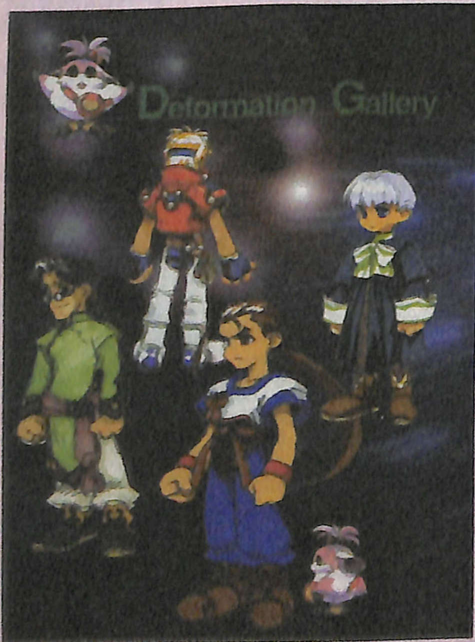
下篇——各角色不为人知的故事

这里主要介绍一下异度世界各个栩栩如生的人物身上发生的一些经历，当然游戏本身玩家会亲身体验（演绎）的这里就不再罗嗦了。那么就让我们尽快进入异度世界里几个主要人物各自的传奇中去吧。

卯月紫檀 / 修伽·里克德

最初出生时父母给他起名日向陆道（注：本文里译为修伽·里克德），生活在索拉利斯第三市民层，上面还有8个哥哥（都是亲生的可能性不大）。6岁开始便跟随祖父修行剑术，从小天资过人的他进步十分迅速。当他12岁的时候由于索拉利斯进行的索兰特系统细菌实验失误导致第三市民层疫病蔓延，其全家都不幸身亡，当时还年幼的他就开始怀疑这可能是细菌实验所为。15岁时由于拉美西斯的推荐而进入军校尤根特学习，当时和他同窗的还有西格尔德，另外他与学长捷塞亚的交情也很深，经常到他家做客（当时西格寄宿在捷塞亚家中）。随后他与西格一起被选入元素特种部队。20岁时修伽受器重成为守护天使（这个职位与现在同为守护天使的拉美西斯相当）。那以后正值索拉利斯进攻舍巴特，他作为总指挥与舍巴特三贤者之一的伽斯帕尔对阵，修伽持剑，伽斯帕尔徒手两人平分秋色，未分胜负。在这场战役里修伽结识了对手伽斯帕尔的孙女——唯，并且一见钟情。当时舍巴特已经频临崩溃，索拉利斯则也疲惫不堪。修伽下令撤军，才避免了舍巴特的战败，这一决定虽是从当时战局考虑，但多少也有修伽本人心仪唯这个戏剧性的因素。此后他又数次亲自拜访唯的住处，渐渐被老人的武术家气质所感动，接受了伽斯帕尔的教诲，弃用了原本习得的双剑流，两把利剑——白檀和黑檀也被封印并交于唯保管。（因此游戏初期紫檀的技能都是徒手的）唯也渐渐与他有了感情最终结为连理，并在舍巴特生下了他们的女儿——卯月碧，当时修伽24岁。2年后，受天帝之命修伽降至地上监视飞。之后他回到舍巴特携带妻子女儿一同定居于拉翰村，改名为卯月紫檀，并以医生为职。

另外值得一提的就是紫檀不但武艺超群，发明创造的造诣也同样不低，游戏里那个螃蟹型机器人——抓地者便是出自他之手。除此之外他也精通机甲的设计，拉美西斯的飞龙号，艾莉的机甲薇尔洁上的浮游炮、17号的可变机体框架以及元素部队的四台机甲都是他设计完成的。



巴尔特洛缪·法蒂玛

阿维前国王艾德巴尔特与王妃玛莉埃尔的儿子，被立为阿维国继承人，有一个同父异母的哥哥——西格尔德。6岁的时候由于宰相夏康谋反篡位，连同表妹玛露（现尼桑教母，当时玛露4岁）一起被夏康囚禁而且被拷问。为了保护玛露不受伤害，多次受到皮肉之苦。王族全体为了保守法蒂玛碧玉的秘密也先后纷纷自杀或者病死。之后不久，家臣梅森以及从索拉利斯逃脱的西格尔德协同一些旧部下救出了巴尔特，并趁乱夺取了潜沙舰——世界树号。2年后巴尔特开始以秘密基地为据点从事海盗活动，以此来补充军备增强实力。因为幼年曾经遭到夏康的恶毒拷打，巴尔特的心灵留下了难以磨灭的创伤，患上了失眠症，夜里经常梦到鞭子的抽打。为此，西格和梅森采用了逆向治疗法（以毒攻毒？）让巴尔特练习使用鞭子来克服这个心理障碍。16岁时，世界树号的从动力源由于战斗原因导致的损坏而失控，巴尔特不顾周围人的劝阻毅然跳入火海，结果左眼负伤，虽然后来做了视网膜手术（西格提供的视网膜），但仍然有所影响，距离感丧失，视力也很差。好在其本人生性乐观，将此视为“更有海盗味”，还特地要求技术人员给自己的机甲也设计上眼罩。

（注：世界树号事实上有2艘——1号舰由巴尔特的祖父拉古恩巴尔特1世发掘并改造；与此同时他们还着手建造了2号舰。后来阿维与基斯莱夫相互达成和平协议，把两艘舰艇封印了起来。西格他们夺取的是1号舰，2号舰下落不明。）

西格尔德·法蒂玛 / 西格

出生于位处阿维东方诺伦地区的乌尔扎布伦城，父亲即当时阿维国王艾德巴尔特4世，母亲乃是诺伦族的谢莉玛·哈考特。西格尔德的舅舅米弥尔是诺伦族的首长。阿维和诺伦世代友好，因此当时艾德巴尔特4世经常去那里避暑游玩，所以与谢莉玛有了感情，谢莉玛不久便怀了西格尔的孩子。不过谢莉玛家族大多都患有一种称为ATL白血病的绝症（由母乳传播）。为了不连累爱人，她离开了艾德巴尔特4世，在兄长的照顾下独自抚养西格尔德。饱受失恋之苦的艾德巴尔特回到阿维首都，几年后与巴尔特母亲玛莉埃尔结婚。西格11岁那年，母亲不幸病死。在葬礼上艾德巴尔特4世认出了西格便是自己的儿子（西格的肤色遗传自他诺伦族的母亲，而银色的头发和瞳孔颜色则来自他父亲）。等到他14岁时艾德将他招入王宫当见习近卫骑士，为了尊重西格母亲的遗愿，艾德也没有公开西格尔德的真实身份。西格本身也并没有争权夺位之意，对巴尔特抱有很深的手足之情。

进入王宫两年后，西格返回诺伦探望亲友，因为其以太同步反应值很高而被索拉利斯带去做人体实验。由于连续的残酷试验以及大量强力的精神系控制药物的作用，3年后的西格尔德变得形同废人。此时，看中他才能的拉美西斯将其送入尤根特军校并于毕业后编入元素队。但是由于其身体状况，依然长期依赖于精神控制性药物，那时他有一段时间还寄宿在捷塞亚家里疗养。（游戏中西格非常不善饮酒就是因为那时药物的副作用）17岁时，西格通过尤根特的情报网获知巴尔特等人被夏康囚禁，情绪异常激昂的他终于冲破了药物对自身的控制清醒过来。随后西格尔德立即赶往阿维与梅森等人会合一同营救巴尔特。在被迫成为人体实验品过程中西格还多次企图逃脱都被捕获，因此身上4处被穿上了金属环，后来还一直留下了穴孔（两乳头，肚脐和阴部）。

前面已经提到，巴尔特的左眼视网膜是西格提供的。事实上那次从动力源事故中西格尔德并没有弄伤眼睛，而是主动献出自己右眼视网膜移植给弟弟巴尔特的。为了不让巴尔特知道真相，西格还特意在右眼里镶上了一颗乳白色的假眼球。

玛露格莱特·法蒂玛 / 玛露

玛露格莱特（通常简称玛露）是上代尼桑大教母埃尔维拉·法蒂玛与弗朗西斯·拉温侯爵之女。由于夏康的反叛，父母双亡，玛露与巴尔特一同被囚禁。牢狱中玛露经常目睹巴尔特为保护自己而被毒打，深深自责。因而将本身应当具备的幼儿、女性的一面视为一种“羞耻”。（她渴望自己能有力量保护他人，那时她才4岁）6岁时她第一次登上世界树号，12岁时返回尼桑，并对世人公开自己还活着，而后便成为了尼桑现在的大教母。没过多久，收到夏康故意散布的谣言，玛露只身前往王都，中了夏康圈套再次被囚禁。

啾啾

啾啾是这个星球上的原生生物乌奇族的少女，起初的外形并非现在这样。物种的起源需要追溯到塞波姆文明。因为那时的那场核战，一些基因研究设施里的动物纷纷逃脱。由于受到核辐射的缘故，许多动物开始变异，啾啾的祖先就是那时候诞生的。经过大约数百年的时间才进化成乌奇族。当时它们的体形巨大，但后来被索拉利斯加了刻印才变成现在这个样子。

啾啾生性十分自信，一直认为自己是同类中最美丽的少女。时常对给自己食物或者喜爱她的男子产生好感。因为厌倦了平时隐蔽起来狩猎的枯燥生活，啾啾离开了同族一同居住的村子，四处寻找浪漫的男子。因为它们一族曾经被索拉利斯当作实验品虐杀，所以啾啾非常谨慎，一般都是夜晚行动。来到阿维王都后正好赶上阿维建国节，所以她冒充长毛绒玩具躲在货物里面。后来啾啾被当作射击游戏的奖品，恰好被玛露所见非常地喜欢，一心想要得到这个“奖品”。玛露被阿维巡逻兵发现时也正是因为手抱啾啾太过沉重，无法及时逃脱才不幸和啾啾

一起落入夏康之手。

利卡尔德·班德拉斯 / 利柯

基斯莱夫现任总统西格蒙德与安娜之子。当时还是总统夫人的安娜因为身份尊贵，专门有主治医生负责照料，不过这位医生实际上是卡雷鲁莲手下专门研究基因的能手。当时地上也正在进行第四代玛拉克计划后期异种交配的实验以此向第五代计划过渡。因此医生对怀孕的安娜实施了大量的药物测试，因此才有了身为亚人的利柯。利柯出生后索拉利斯控制的教会一直策划颠覆政府，因此肆意在基斯莱夫国内宣扬亚人排斥运动。当时西格蒙德前往阿维边境出战，教会的阴谋家乘机将利柯母子两人赶出了总统府，并告知总统他们已经死亡。因此西格蒙德并不知道自己儿子是个亚人。离开首都的利柯和母亲之后居住在一个城镇上，多年来经常遭到教会的迫害。由于妊娠期间药物作用以及后来的奔波，安娜终于瘫倒在床，不久便去世了（当时利柯10岁）。因为这个，利柯本人对整个基斯莱夫尤其是身为总统的父亲异常憎恨。14岁时利柯组织了一个少年犯罪集团，开始以首都诺顿为中心进行一系列的反政府活动。后来利柯刺杀总统未遂而被关押到D区。但他凭借自身实力荣登格斗大赛之魁，本该得到特赦的他执意要留在D区（犯人区），渐渐受到众多人的尊敬。

西格蒙德

西格蒙德出生在被索拉利斯肃清过的埃鲁鲁，后来以一介士兵加入了基斯莱夫军队。因为种族的关系，体质出众、以太能力惊人的他很早便开始崭露头角。凭借着卓越的战斗力以及独到的判断和指挥能力，30多岁西格蒙德就坐上了总统的高位。随后他在国内进行了一系列大刀阔斧的体制改革，例如将政权交给军队以及解散委员会等等。但是因为委员会管理运营着大众娱乐的格斗大赛。所以出于经济和政治双方面的考虑西格蒙德依然以“B管理委员会”这样的小规模形式保留了原先委员会的一部分职能。

捷塞亚 / 捷西

索拉利斯平民亚布拉罕·布兰什与玛莱娅之子。13岁时进入军校尤根特，同期还有他后来的妻子拉结以及教会司教斯通。毕业后被内定为葛布拉下任总司令，但是捷塞亚本身性格叛逆不羁，随着自身地位的上升，接触到了一些索拉利斯内幕（M计划）并着手调查。后来捷塞亚携同家人一起离开了索拉利斯，来到地上的多岛海域当上了边境保卫官（主要是为了寻找玛利亚以及17号）。27岁的时候他与舍巴特贤者伽斯帕尔认识并且在后来索拉利斯第三次对舍巴特进攻之时，加入了伽斯帕尔统率的地上部队截取了葛布拉驻军基地的重要武器。第二年为了躲避索拉利斯的报复和不连累家人，捷塞亚与妻子商量之后离家出走（当时孩子们并不知情）。旅途中他结识了舍巴特工作人员捷修·布拉克，并带他前往舍巴特。但在随后一次索拉利斯的追杀中，捷修不幸死亡。临死前捷修建议捷塞亚连同指纹一起整容成他的模样，捷塞亚接受了这位患难之交的好意，随后整容并改名捷西·B·布拉克，以此悼念故友。2年后，捷塞亚回到儿子的孤儿院，但是因为当时的他不论容貌还是性格都发生巨大改变，以至于比利一直无法接受他就是自己父亲这一事实。

彼格·乔

本名乔力石，是塞伯姆文明时期的国民英雄。他不但在写作、格斗等众多方面都有颇高的造诣，在音乐方面也是非常有人气的偶像级人物，曾与同时代的另一个摇滚乐手被当时人们称为“双剑合璧”，有多首曲子流芳百世。此外他资产雄厚，不过他从来不从事慈善事业，通常都将钱财挥霍在建造豪宅，饲养宠物甚至购买潜水艇上。30岁以后（当时人的寿命也就是30多岁）他又开始专注于延长寿命以及保存肉体，并对当时多个克隆研究所以及冷冻睡眠处理的机构进行经济援助。某日，乔力石去一研究设施视察，不小心跌入了冷冻睡眠反应器，由于一旁员工的失误马上被冷冻处理。失去英雄的国民异常悲痛，虽然当时正处于大战之期，仍然为其举行了隆重的葬礼仪式。4000年后教会从塞伯姆文明的遗迹里发掘除了冷冻了他的反应器，但却粗枝大叶的将其作为工业垃圾抛入了大海。乔力石随波逐流最后漂到了多岛海域的一个孤儿院附近的海滩上。正巧此时有一群孩童在那里游玩，好奇的孩子们解开了封印。由于沙子的热量，冷冻的乔奇迹般的苏醒。看着因为受到惊吓而逃跑的孩子，彼格乔一转身跳下大海，一阵潜泳游到了现在的伊格那斯大陆。随后的他四处流转，为了能东山再起他重新开始积蓄资本，甚至还在塞伯姆遗迹里面经营商店，从事黑市买卖。

玛利亚·巴尔塔扎尔

玛利亚是舍巴特贤者巴尔老人的曾孙女。她的父亲尼古拉是一名天才机甲工程学博士。卡雷鲁莲看中了尼古拉的技术，积极拉拢他想将其利用于M计划，但却遭到拒绝。于是卡雷鲁莲将尼古拉的女儿玛利亚和妻子一同当作人质威逼尼古拉就范，由此他们一家人都到了索拉利斯。3年后玛利亚母亲意外死亡，原因对外没有说明（见加注）。又过了大约4年，17号设计完成，尼古拉看准机会秘密联系了祖父巴尔塔扎尔，拜托他带着玛利亚和17号一同逃离索拉利斯。巴尔老人带着曾孙女来到地上平安无事地度过了2年的时光并教会了她操纵机甲17号。后来又带着她前往舍巴特。舍巴特女王婕珐非常同情玛利亚的遭遇，另外也惊叹于17号的性能，于是收留了玛利亚暂住在舍巴特，将她与17号视为守卫舍巴特的王牌。

注：关于玛利亚母亲的死因——因为当初打算让玛利亚驾驶17号逃离索拉利斯，但启动机甲需要操作者的脑电波与构成机甲神经回路大脑同步。在妻子的再三要求下尼古拉将她的大脑融入17号，并且故意制造了一起事故造成玛利亚母亲的死亡。

卡雷鲁莲

卡雷鲁莲是作为私生子出生的。出生后不久他母亲便与世长辞，孤独的他后来加入了尼姆罗德庸兵团。因为屡立战功，卡雷鲁莲被升为团长。为了通过当时的尼桑教来达到自己的政治目的，库塞尔大帝派卡雷鲁莲刺杀当时尼桑的重要人物贝努埃尔。在刺杀了贝努埃尔后卡雷鲁莲挟持了索菲娅而去。7年后卡雷鲁莲带着索菲娅回到尼桑，以后也一直保护着索菲娅。这7年中发生了什么，没有人知道。可



能是索菲娅慈母般的气质感动了生性冷酷的卡雷鲁莲吧。另外卡雷鲁莲还是舍巴特三贤者梅尔基奥的学生。梅尔基奥在遗迹发掘出当时金姆所著论文的一部分，后来转交给了卡雷鲁莲，因此卡雷鲁莲之后在纳米机械方面造诣不浅。

其余人物的故事游戏中都有比较完整的叙述，在此不在多花笔墨赘叙。

后记：从社会结构和人物经历两方面我们可以深刻的感受到：游戏中所展现的故事可能只是整个故事的一部分甚至只是冰山一角。有人说这个游戏是一部感人的万年爱情故事；也有人说它是一部类似于《EVA》的深奥作品。在我眼里，更愿意将其理解为一部世界观庞大，剧情饱满，人物栩栩如生的历史艺术小说。看到过周围人有为之潸然泪下的（男女皆有）；看到过有为了了解那些专业术语疯查资料，玩个游戏还要大费周折，忙得不可开交的；看到过嘴里一边埋怨遇敌率高、视点不合理，跳跃困难却最终坚持通关的；当然也看到过对之不屑，批其卖弄的。这些都不重要，作为一部已经定型并且客观存在的作品，它本身都不会因为玩家的评价而从原来的品质优秀变为黯然无色，也不会由原来的平淡中庸甚至一无是处变为光芒闪耀、群星璀璨。每一个游戏都一样：让喜欢它的人喜欢它。也许当初异度之父——高桥哲哉就是怀着这样的观点制作了这样一款伟大的作品吧。我理解上的玩家就应该简简单单的，喜欢就好。真的，喜欢就好……



映画馆

文 雪猹 编 多边形

当皮克斯遇上迪士尼















皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studio），这个成立了不到20年的电脑动画工作室，在与迪士尼合作的近10年里，创造出一个又一个票房神话、一次又一次刷新自己的票房纪录、制作出一部又一部地令人惊艳的电脑动画片，期间共获得10多个奥斯卡奖以及金球奖、艾美奖等奖项，其风头一度盖过东家迪士尼，成为有史以来最成功的电脑动画制作公司之一。拥有世界顶尖电脑动画制作技术的皮克斯和深受世界少年儿童喜爱的迪士尼被誉为电脑卡通电影的黄金组合。

而自今年以来，若是您在GOOGLE等大型搜索引擎输入“皮克斯 迪士尼”字样，然后敲下回车，返回给您却是诸如“迪士尼和皮克斯撕破脸”、“皮克斯与迪士尼续约谈判破裂”、“皮克斯要找新东家，迪士尼股票受重创”等搜索结果，这对黄金合作伙伴到底怎么了？为什么在形势一片大好的时候忽然传出对双方不利的消息？众所周知，两家的合同将在明年到期，而今年年底即将上映的《超人特攻队》（The Incredibles）难道会是由迪士尼发行，皮克斯制作的最后一部电脑动画影片？在探讨这些问题之前，还是让我们坐上时光的快车，回到从前来看看历史的轨迹吧……

拉塞特的梦想

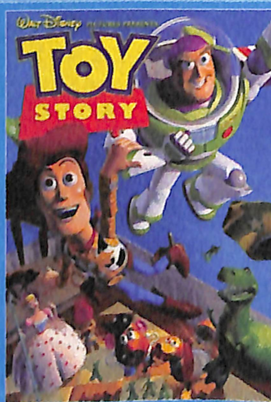
皮克斯的前身是卢卡斯电影公司旗下的电脑影像事业部。在80年代的时候，利用电脑特效为影片增色才刚刚起步，作为当时开创电影制作技术新局面的电脑特效制作，却并没有得到很大的重视，很多影片还是使用传统的后期合成方式，虽然有例如1979年的《异形》（Alien）以及卢卡斯自己的“《星球大战》系列”为电脑特效制作的出色效果做出了表率，不过如同一个尚在蕴育的花苞，一般人是很少留意到它的芳香。

1984年，一个不起眼的年轻人跳槽来到了这个事业部，他就是约翰·拉塞特（John Lasseter），而他的前雇主，就是风靡世界的迪士尼公司。当时的迪士尼，还不是非常重视电脑技术在动画制作中的作用，而拉塞特却对此非常着迷，“道不同，不与为谋”，来到卢卡斯电脑影像事业部是他向往已久的事情。加入这个事业部之后，拉塞特的能力得到了最大限度的发挥，在1985年的影片《年轻的福尔摩斯》中，由他领衔制作的一段由电脑特效技术展现以假乱真的场景获得了业界广泛的好评，但是拉塞特的梦想远不如此，什么时候能制作一部完全由电脑技术拍摄的电影才是他的最终目的。

1986年，拉塞特的机会来了。一向办事特立独行的苹果公司总裁史蒂夫·乔布斯出资收购了这个电脑影像事业部，并将它作为一个独立的公司来运营，专门从事电脑影像的制作，并将它命名为皮克斯（Pixar），拉塞特以董事的身分加入，而从1979年就开始领导事业部的部长埃迪·卡特穆尔（Ed Catmull）被任命为皮克斯的CTO（首席技术官）。

成为了独立公司之后，加上苹果大力的资金和技术支持，皮克斯在随后的几年里创作了大量的电脑动画短片，而由拉塞特担任导演的1986年的《Luxo Jr.》（就是我们现在看到的皮克斯工作室的台灯形象）、1987年的《Red's Dream》、1988年的《Tin Toy》（它被认为是后来大红大紫的《玩具总动员》的雏形）和1989年的《Knick Knack》都是当时无可比肩的电脑动画短片，拉塞特的技术力和创造力得到了充分的发挥。

不过，令拉塞特遗憾的是，虽然这些动画短片获得了包括奥斯卡奖在内的电影业界的一致青睐，可人们总认为电脑技术只是电影制作的一个辅助手段，电影还是要靠人来演。而拉塞特的梦想远不如此，制作一部完全由电脑动画展现的电影长片并获得奥斯卡最佳影片大奖，才是拉塞特梦寐以求的事情。不过现在，让我们暂停一下历史的年轮，再去看看迪士尼的发展历程……



片名：	玩具总动员 Toy Story
首映日期：	1995年11月22日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	约翰·拉塞特 John Lasseter
编剧：	约翰·拉塞特 John Lasseter 安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
配音：	汤姆·汉克斯 Tom Hanks 蒂姆·艾伦 Tim Allen
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$30,000,000
首映票房：	$29,140,617
全美票房：	$191,796,233
海外票房：	$169,700,000

迪士尼的世界

提起迪士尼集团，就不得不提起该集团的创始人沃尔特·迪士尼先生（Walter Disney），这位于1901年12月15日出生在一个木匠家庭的小淘气，在6岁那年因为用油漆桶在自家刚刚刷好的一堵白色临街的墙壁上胡乱涂鸦而遭到了平生第一次来自父亲的责骂。

家境贫寒的他并未受到过什么高等教育，不过在芝加哥艺术学院绘画进修班的一段学习生涯，使他的绘画天赋得到了充分地成长。在他18岁那年，他与好友乌比·依维克一起开办了"依维克·迪士尼广告公司"，凭借两人高超的画技，每月收入可达100美元左右，这在当时可是一笔了不起的收入。一年之后，他们两人同时被堪萨斯电影公司招聘过去，虽然只是为该公司即将上映的电影制作一分钟的动画广告，但是沃尔特凭借自己的聪明才智，在短短两年时间内，成长为公司的骨干。可是，不满于现状的沃尔特不甘心只是做做动画广告而已，1922年，他和依维克又离开了堪萨斯电影公司，重操旧业，再次合伙开办了一家名为"欢笑卡通公司"的专门从事卡通动画制作的电影公司，并在短短一年的时间里，靠着热情和公司员工的加班努力，一口气拍摄了《金发女孩和三只小熊》等5部动画电影，不过好事多磨，与之合作计划发行这五部电影的"纽约图书俱乐部"在签约不久竟宣布破产，而将全部资金都投入到这5部电影制作中的沃尔特经受了创业路上的第一次重创，公司几乎濒临倒闭。不过他并没有被困难所吓倒，咬牙借贷又再次斥资拍摄了动画片《爱丽丝梦游仙境》。他将这6部样片寄给纽约的一家电影发行商，负责接待的温克勒小姐在看过样片后大为赞赏，并立即同意以每部影片1500美元的高价全部收购，同时双方又签订了另外6部动画片的制作合同，而沃尔特正是凭借这次收入，正式于1925年创办了"迪士尼电影制片厂"，还修建了一栋办公大楼。

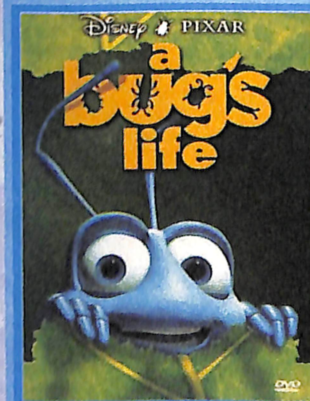
可是，正当沃尔特以为会一帆风顺的时候，第二次事业上的重创接踵而来。1926年，美国环球电影公司计划拍摄一部以兔子为主角的动画系列片，该公司发行负责人查尔斯·米兹先生将这项工作交给了当时在业内颇有名气的迪士尼制片厂，并许以每部1800美元的巨额报酬。接下此大单生意的沃尔特兴奋不已，全力以赴地投入到系列的创作中。很快，"幸运兔子奥斯华"的形象诞生在银幕上，其活泼可爱幽默诙谐的卡通形象一炮而红，而很多以其为主题的周边产品的上市，更是进一步让这个形象深入人心。

就在沃尔特等着环球电影公司给付报酬的时候，意外发生了。查尔斯眼见"幸运兔子奥斯华"红到发紫，心中对迪士尼制片厂心生嫉意，暗中用高薪挖走了沃尔特身边众多顶梁柱，而专心忙于业务的沃尔特对这一切全然不知。当沃尔特和他妻子前往纽约准备拿支票的时候，查尔斯掏出来的不是巨额支票，而是一份份迪士尼员工与环球电影公司的秘密合同，在沃尔特目瞪口呆之际，查尔斯甩出最后通谍：要么片酬降低为每部450美元，要么平分发行利润，否则的话，你的主力都给会归于我的门下。面对这种强盗式的无理要求，沃尔特愤而拍案而去，经过痛苦的抉择之后，他拨通了查尔斯的电话：兔子你可以拿走，但是我们的合作到此结束。

如丧亲子的沃尔特悻悻地坐上了回家的火车，前所未有的挫折感令他万分懊恼。但所谓"塞翁失马，焉知非福"，从失去"幸运兔子"的打击中恢复过来的沃尔特，凭借着灵感一瞬间的大爆发，创作出了米老鼠这个日后风靡天下的卡通形象！

1928年5月10日，首部以米老鼠为主角的卡通电影《疯狂飞机》在好莱坞上映，凡是看过此片的观众无一不被米老鼠逗人的形象所吸引，而在同年11月18日上映的《汽船威利》更是引起了新闻媒体和广大观众的极大轰动，米老鼠那搞笑的动作，诙谐的台词，捧腹的情节深深地映入到观众心里，米老鼠一跃成为世界闻名的卡通形象，以他和他的伙伴唐老鸭、古菲狗等角色为主题的相关商品也让沃尔特赚得盆满钵满，迪士尼公司也因此走上了康庄大道，经历风雨的沃尔特终于迎来了他应该获得的成功！

1937年12月21日，这是一个电影史上里程碑似的日子，由迪士尼电影公司制作的全球首部彩色动画长片《白雪公主》在洛杉矶举行了首映式，慕名前来观看的各位制片商在影片放映结束后，纷纷起立鼓掌，沃尔特知道，他一直梦寐以求的时刻终于到来了，动画长片终于



片名：	虫虫特工队 A Bug's Life
首映日期：	1998年11月25日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	约翰·拉塞特 John Lasseter
	安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
编剧：	约翰·拉塞特 John Lasseter
	安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
配音：	戴夫·弗雷 Dave Foley
	凯文·斯贝西 Kevin Spacey
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$12,000,000
首映票房：	$33,258,052
全美票房：	$162,798,565
海外票房：	$200,600,000



















得到了电影界的承认，迪士尼的辉煌时代就此正式揭开序幕。随后，《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》、《小飞侠》、《美女与野兽》、《风中奇缘》、《狮子王》、《花木兰》……等等一系列迪士尼动画长片为迪士尼创造了一个又一个票房奇迹！

很可惜的是，1966年12月5日，沃尔特·迪士尼因为肺癌不幸与世长辞，但他所留下的宝贵遗产却是后人值得永远敬仰的。1971年10月23日，寄托着沃尔特遗愿的"迪士尼乐园"举行了隆重的开幕仪式，迪士尼的辉煌还在继续……

双剑合璧，天下无敌

时光很快进入了90年代，恐龙级动画帝国迪士尼公司的动画长片在电影市场上罕逢敌手，但充满战略眼光的迪士尼深知目前这样的密集劳动型的手工绘制2D动画制作方式总有一天会被淘汰，必须要采用全新的动画制作方式才能提高生产效率减低生产成本，让麾下的艺术家们把更多的时间和精力投入到创造中而不是机械劳动中。

眼光独到的迪士尼看到了皮克斯在这几年所取得的成就，这样一家以制作电脑动画广告的公司在80年代后期推出的几部3D电脑动画短片令迪士尼颇为赞赏，这些短小精悍的短片里所涵盖的技术和创意正是迪士尼所需要的。很快，迪士尼便与皮克斯接触上了，一个需要电脑3D动画制作技术，一个需要更大的舞台展现自己的能力，两相情愿一拍即合。1991年5月，迪士尼和皮克斯正式签订了制作三部电脑动画长片的合同，由迪士尼负责影片的发行工作、皮克斯只负责部分发行费用、双方平分利润的条件令皮克斯无法拒绝，他们现在正需要这样一个拥有庞大发行网络和在业界茂可参天的大树来做靠山，重新和老东家站在一起的拉塞特也感觉到，他的机会来到了。

在双方合作的最初两年里，皮克斯并没有急于马上投入到动画长片的制作中，拉塞特知道自己在制作长片方面还是个新手，虽然他可以创作出令人惊叹的电脑动画短片，但是一部90分钟的电影和一部15分钟的短片完全不是一个概念。所以，头两年里，皮克斯一方面在帮助迪士尼将电脑动画制作技术溶入到传统制作方式中去，例如当年红极一时的《狮子王》一片中兽群狂奔的场景，以及《泰山》一片中泰山在丛林中'冲浪'的场景，都要归功于电脑动画技术的运用，这样复杂且充满动感的画面如果手工绘制的话几乎是不可想象的；另一方面，拉塞特和他的小组深知，迪士尼所拥有的正是他们所欠缺的，仔细揣摩迪士尼几十年来制作动画长片的宝贵经验是他们在这两年里所做的几乎惟一一件事情。

1995年11月25日，丰收的时候到来了，由皮克斯耗时3年制作的全电脑卡通长片《玩具总动员》（Toy Story）在美国上映了这部制作成本仅3000万美元的影片，首周票房就几乎完全捞回了成本，全美票房高达1亿9千万美元，海外票房也狂收1亿7千万，初出茅庐的皮克斯第一炮就轰了个满堂彩，迪士尼和皮克斯都乐不可支！

影片以孩子们的玩具为主角，赋予他们鲜活的生命，为大家讲述了在玩具世界里发生的奇妙故事。诚然，有着汤姆·汉克斯以及蒂姆·艾伦的配音提携，本片并不缺少明星卖点。但是本片更大的意义在于电影艺术的重大突破，原本作为电影制作配角的电脑特效在本片中成为了100%的主角，拉塞特的梦想终于成为了现实！

《玩具总动员》讲述的是原本深受小主人安迪喜爱的牛仔玩具胡迪，在新的玩具巴斯光年到来后逐渐失宠，继而心生嫉妒。本想找机会把巴斯光年赶出安迪家，却无意中和他一同陷入危险的境地之中。大难临头，两个小玩具不得不联合在一起，想尽办法终于回到了安迪家，在这段日子里，他们都认识到友谊是多么重要，双方冰释前嫌，成为最好的一对伙伴。拉塞特以其孩童般的想象力为大家展现了一个充满人情味的玩具世界，这不是一个教条性的道德教育故事，影片中也没有绝对的好人或坏人，所塑造的每一个角色都折射出人性的优缺点，每个玩具都别具特色个性鲜明：骄傲自负的胡迪、对太空充满幻想的巴斯光年、温柔体贴的牧羊女、笨头笨脑的小猪、乐于助人的弹簧狗以及爱说风凉话的蛋头先生，他们所表现出的阴险、狡诈、梦想、失落等情绪与真人演员并无二致。虽然同为卡通片，但是与以往的《泰山》、《狮子王》等传统2D卡通片相比，已经是两个不同的概念。



片名：	玩具总动员2 Toy Story 2
首映日期：	1999年11月24日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	阿什·布朗农 Ash Brannon
	约翰·拉塞特 John Lasseter
编剧：	约翰·拉塞特 John Lasseter
	彼得·多科特 Peter Docter
配音：	汤姆·汉克斯 Tom Hanks
	蒂姆·艾伦 Tim Allen
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$13,000,000
首映票房：	$57,388,839
全美票房：	$245,852,179
海外票房：	$240,000,000

影片中所运用到的镜头移动、空间调动、光线处理等已经和拍摄真人电影时所采用的艺术手法一模一样。在影片的最后一段，胡迪和巴斯光年乘坐遥控车追赶卡车的那个桥段中，户外的房子、车子、路面、天空……任何地方都找不出破绽来，而追逐中的那种令人窒息的速度感让大家目瞪口呆，有些要素甚至是真人电影也完全无法表现出来的。没有真人演员出演，却达到了真人出演的效果，这就是《玩具总动员》在技术上的重大突破和成就！

赢得开门红的皮克斯立刻组织上市，第二年股票上市，IPO指数（Initial Public Offering，首次公开发行）甚至超过了当时风头正盛的网景公司，成为了当年股市上最大的赢家之一！皮克斯有如一匹伏枥千日的骏马，不鸣则已，一鸣惊人！迪士尼一方面为自己慧眼识珠暗自窃喜，另一方面立刻与皮克斯修订了合作合同，由原来的3部影片改为7部影片，深知自己已经靠上了一棵参天大树的皮克斯自然求之不得，双方的合作前景一片光明！

1998年11月25日，时隔《玩具总动员》上映3年之后，皮克斯第二部全电脑动画长片《虫虫特工队》（A Bug's Life）再次出击！有了上一部动画片的制作经验和技术，这次的制作成本更加低廉，仅为1200万美元，虽然在这部影片上映之前，由梦工厂推出的全电脑动画长片《蚁哥正传》（ANTZ）票房表现不俗，但本片仍旧凭着超高素质在首周即打破了《玩具总动员》的记录，高达3千3百万美元，全美票房也收入了1亿6千万美元，而海外票房更是达到了前所未有的2亿美元，原本担心本片会与《蚁哥正传》题材撞车而落败的评论家们面对叫好又叫座的票房收入闭上了嘴巴。

比较两部电影，虽然都是讲述的蚂蚁与其他昆虫发生的故事，但是与《蚁哥正传》主要围绕蚂蚁王国展开情节其他昆虫角色无足轻重所不同的是，《虫虫特工队》则讲述了一群深受霸道的蚱蜢所压榨的蚂蚁，为了摆脱逆来顺受的命运，由一只名叫菲力的小蚂蚁外出寻找救兵，最后，一群由螳螂、蝴蝶、甲虫、蜘蛛、竹节虫、毛毛虫等昆虫组成的"救兵"在大家的团结合作下，赶走了外强中干的蚱蜢，过上了自给自足的幸福生活。

这些由电脑生成的动画角色们，每一个的形象动作和面部表情都极为生动传神，经过艺术的夸大和修饰之后，组成了昆虫世界的芸芸众生，而这些生活在微观世界的小生灵们一下子变得具有了人类才有的情感和思想，例如骨瘦如柴的竹节虫、臃肿笨拙的毛毛虫、老成稳重的螳螂、凶神恶煞的蚱蜢、才华横溢的菲力以及他那些从惟惟是诺到团结一气的蚂蚁伙伴们，在拉塞特导演和他小组的精心编排下，故事曲折而充满悬念，情节安排合理且高潮迭起，令人百看不厌。当然，戴夫·弗雷和凯文·斯贝西绘声绘色的配音也为影片增色不少，特别是后者所演绎的蚱蜢老大，闻其声如见其人，奥斯卡影帝的功底由此可见一斑。

到这个时候，皮克斯已经从一个名不见经传的小公司成长为动画界的一颗巨星，公司员工人数也由创建之初的44人激增为440多人，庞大精良的制作团队成为了迪士尼与梦工厂分庭对抗强有力的保证！此后几年里，迪士尼和梦工厂在每年至少会推出一部动画片来互相争夺票房，上演出一幕又一幕精彩的龙虎大战，不过此段佳话可另做文章，这里不再多说。

裂痕，初露端倪

就在所有人都在对皮克斯与迪士尼的合作一片叫好的时候，在公司内部，却出现了一点点不和谐的音调……

按照皮克斯的计划，与迪士尼合作的5部电影将以每3年一部的速度推向市场，这既可以保证影片的质量，同时也给迪士尼自己的动画片空出了档期。而迪士尼却不这么看，既然皮克斯的电影受欢迎，那么从商业角度来说就应该每年都让大家看到有趣的电影，不过每年都推出新作对于皮克斯这样一间只有数百人的小公司来说也是有些强人所难，那么解决这个问题的办法只有一个——制作成名作品的续篇，首当其冲的自然就是《玩具总动员2》！迪士尼正式向皮克斯宣布了他们的计划，并希望皮克斯能够遵照执行。

对这个决定第一个跳出来表示不满的就是拉塞特，在他的想法看来，皮克斯应该是一个不断创新的公司，在以前成功的基础上吃老本是最不能容忍的事情。



片名：	怪物公司 Monsters, Inc.
首映日期：	2001年11月2日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	彼得·多科特 Peter Docter
	大卫·希尔曼 David Silverman
编剧：	安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
配音：	比利·克来斯托 Billy Crystal
	约翰·古德曼 John Goodman
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$11,500,000
首映票房：	$62,577,067
全美票房：	$255,873,250
海外票房：	$273,200,000







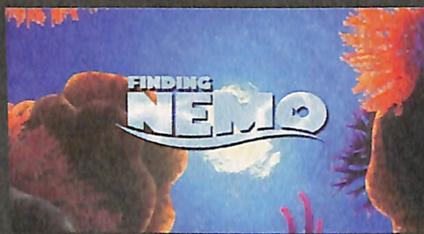




















不过，他忽略了一个事实，在迪士尼与皮克斯的合同中，有一条明确指出了“迪士尼拥有皮克斯制作的动画片的续集制作权”，也就是说，做不做续集的权利不在皮克斯手里，而是由迪士尼说了算。面对合同，拉塞特自然无话可说，虽然满腹牢骚，但是为了保证影片的品质，他还是带领自己的小组亲自来制作该片的续集而没有让迪士尼参与。不过，为了同时保证自己的计划不被打乱，他除了出任该剧的编剧外，仅以该片副导演的身份出现在演职员表中，实际的工作，则交给了自己手下的得力干将阿什·布莱隆（Ash Brannon），而他自己，继续构思着下一部新的皮克斯动画长片。

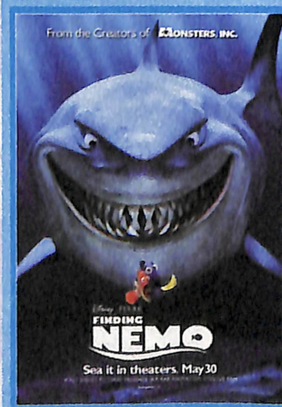
1999年11月24日，从传出制作续集就备受关注的《玩具总动员2》（Toy Story 2）正式公映了，深受小观众喜爱的胡迪和巴斯光年再次回到了银幕上。比起前作来，本作的制作费用缩减了一半之多，仅为1300万美元，而首映票房直接冲破了5000万票房大关，达到了前所未有的5700万美元！最终全美票房收入更是令人惊诧的2亿4千5百万美元以上，全球票房也超过了2亿4千万美元，不但是有史以来最成功的动画长片，也是有史以来最成功的续集作品，而根据这个主题衍生出来的各种相关产品如玩具、图书、录像带、DVD等创造的收入更是难以估算，业界人士惊呼：“有了皮克斯和迪士尼，其他公司都不用做动画片了。”凭借着史无前例的票房收入，拉塞特站到了和斯蒂芬·斯皮尔伯格、詹姆士·卡梅隆一样的高度，被誉为好莱坞最会赚钱的十大导演之一。

本片还是有史以来第一部采用全数码技术制作的动画长片，影片继续讲述着安迪家玩具的故事，胡迪在一次拯救企鹅的行动中被一个玩具商人所“绑架”，巴斯光年组织玩具们前去营救，未曾想遇到了比上次更大的危机，不过结局总是圆满的，这帮上天入地神通广大的玩具们最终还是回到了一起。虽然本作中的人物和第一集比起来没有太大变化，但是技术上的进步还是显而易见的，影片中的场景比前作要丰富许多，人物的表情、动作也是前作的好几倍，画面的精细程度也超过了前作和《虫虫特工队》的效果，皮克斯不但还在继续着票房上的奇迹，在电脑动画技术领域，也是无可比拟的冠军。虽然拉塞特心中仍存一丝不快，但是面对骄人的票房成绩和一呼百应的叫好声，他也不得不承认迪士尼在商业运作上的确高人一筹。

在这之后，皮克斯进一步扩大了自己的员工人数，更多的富有朝气和活力的年轻人加入到这个世界一流的制作团队来。拉塞特也在注意培养手下的新人，给予他们更多的机会来表现自己的才华。

2001年11月2日，在美国传统的万圣节一周之后，皮克斯的第四部全电脑卡通影片《怪物公司》（Monsters,Inc）上映了！虽然这是一部以怪物为主角的电影，但是里面的怪物形象却一点也不吓人，深受孩子和大人的喜爱。虽然本片采用更先进的电脑技术实现了以假乱真的毛发效果，但是制作成本却再创新低，只用了1150万美元，但是票房收入却与之形成了鲜明的对比，首映票房就再一次大幅刷新了皮克斯上一次的记录：6200万美元，而接下来的全美票房最终也突破了2亿5千万美元大关，全球票房更是达到了令人咋舌的2亿7千万美元！不愧为银幕上的“怪物级”动画作品。而创造这一奇迹的并不是拉塞特本人，而是他本人十分青睐和信任的，刚刚加入皮克斯几年而已的彼得·道科特（Peter Docter），本片的创作概念就是来自于这个年轻的小伙子，虽然他一再强调本片的成功是靠着大家的帮助，但是在他身上所展现出来的横溢才华，与拉塞特的大力培养与提携是分不开的。

同年还有另一部号称史上最强的全电脑数码电影《最终幻想》在美国上映，可是费尽心思想用电脑来代替真人出演的《最终幻想》却没有获得观众的认同，叫好不叫座使得该片一败涂地。而反观同样使用电脑来演绎的《怪物公司》，片中那生动的角色、夸张的动作和面部表情以及令人信以为真的毛发，每个细节都让人叹为观止。而情节上更是以天马行空般的想象力创造出一个栩栩如生的怪物世界，在这个世界里，有一个为怪物世界提供电力的怪物电力公司，他们靠着用怪物恐吓人类小孩而让他们尖叫爆发出的能量形成电力，一只名叫苏利文的长毛怪和一只名叫麦克的独眼怪是是这家公司最出色的恐吓搭档。一次偶然的意外，苏利文将一个人类的小女孩带进了怪物世界，这下可引起了轩然大波，怪物世界里纷纷在追捕这个叫阿布的小丫头，而苏利文为了将这个孩子安全送回人类世界，历经千辛万苦百般折腾，终于将阿布送回她自己的房间，而怪物电力公司也不再靠恐吓孩子来获得能量，取而代之的是让孩子们的欢笑使整个世界都亮起来。影片获得了前所未有的成功！



片名：	海底总动员 Finding Nemo
首映日期：	2003年5月30日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
	李·安克里奇 Lee Unkrich
编剧：	安德鲁·斯坦顿 Andrew Stanton
配音：	阿尔伯特·布鲁克斯 Albert Brooks
	艾伦·迪·吉恩雷斯 Ellen DeGeneres
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$13,000,000
首映票房：	$70,251,710
全美票房：	$339,714,978
海外票房：	$481,600,000

从亲密伙伴到分道扬镳

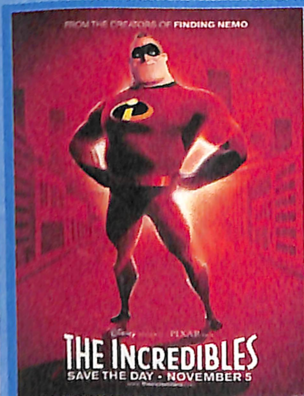
皮克斯在市场上的巨大成功举世瞩目，有一个人坐不住了，他就是皮克斯的总裁，也就是苹果电脑公司的总裁——乔布斯。虽然由皮克斯制作的这些影片收入颇丰，但是实际落到自己荷包里的却还不及迪斯尼的收入，这是让乔布斯最难以容忍的，如果说当初皮克斯靠上迪士尼是因为需要大树来依靠的话，而现在羽翼丰满的皮克斯已经基本可以不需要迪士尼来为他们开山劈路了，而双方的合同却还在履行1996年续签标准，皮克斯不仅需要投入开发成本，还要负责部分发行费用，而最终的利润还要与迪士尼各分一半，虽然迪士尼为影片的成功发行立下了汗马功劳，但是现在的皮克斯影片已经不像当初那样需要求着别人来发行，而是市场上的一块香饽饽，迪士尼现在既不用投入人力也不用投入物力就可以得到50%的票房分成，在乔布斯看来实在是难以接受。于是他于2003年3月正式向迪士尼提出了修改合同的要求。

迪士尼这几年其实过得也不快活：自《玩具总动员》大获成功以来，传统的手绘2D动画就似乎在市场上失去了号召力，而这些动画设计人员的庞大薪金支出让迪士尼不得不做出裁员和减薪的决定，他们相继关闭了位于佛罗里达、巴黎和日本的动画制作室，并且将全部动画设计人员的工资都被砍了一半，即便这样，迪士尼的业绩仍在不断下滑，2002年迪士尼的全年利润还不到1997年的三分之一，美国股市自2000年以来就一蹶不振，迪士尼的市值因此下降了30%之多，而"9.11"事件更是让整个娱乐业都遭受沉重打击；迪士尼遍布全世界的专卖店也在一夜间似乎成了沉重的负担，光是2002年就给迪士尼带来了近5000万美元的损失；以往深受孩子们欢迎的"迪士尼乐园"在欧洲的分部也因为经营上的失误导致蒙受了1.3亿美元的损失；而一系列的人事变故更让迪士尼举步为艰，多名高级员工跳槽而去，甚至有些人还去了迪士尼的竞争对手那里；连美国有线电视业的后起之秀康卡斯特（Comcast）也落井下石地向迪士尼提出了收购的议案，此时的迪士尼真是焦头烂额如坐针毡。而在这个时候希望靠着皮克斯的卖座影片重振旗鼓的迪士尼却又接到了乔布斯发来的更改合同的请求，除了找出一大堆借口来推脱之外，迪士尼也没有其他的办法。

就在双方围着合同的修改在进行秘密谈判时，2003年5月30日，双方合作的第五部电脑卡通电影《海底总动员》（Finding Nemo）在暑假期间上映了！虽然皮克斯在研究如何再现海洋里水的感觉上耗费了接近400万美元的研究费用，但是由于有效的成本控制，整部影片的制作费用还是没有超过1300万美元，接下来的又是一系列的奇迹：首映票房7000万美元，全美票房接近3亿4千万美元，全球票房更是前无古人地突破了4亿8千万美元，它击败了火爆至极的《黑客帝国2：重临矩阵》，成为当年的票房冠军，并且超越了94年上映的《狮子王》而成为有史以来最卖座的动画片。这样一个讲述"父子情深"的影片，让全世界都为之疯狂。

如此瞩目的成绩让迪士尼是有喜有忧，喜的是这样一个造钱机器正是迪士尼摆脱目前公司困境的绝好出路，忧的是担心在与皮克斯续约谈判中会被对方拿来作为修改条款的重要砝码。果不其然，乔布斯在谈判的条件里果然加上了这么一条：皮克斯如此卖力，自然应该得到大部分的利润，乔布斯提出的修改条件是：皮克斯必须拥有百分之百的票房利润，而只需要付给负责发行的迪士尼相应的发行费用。对于这样近乎"羞辱"的合同条款，迪士尼怎能随便答应，反斥皮克斯忘恩负义，坚决予以拒绝，双方因此陷入了长达10个月的拉锯战中。乔布斯眼见皮克斯第六部动画长片《超人特攻队》（Mr. Incredibles）制作已经进入到了尾声，做出了一个类似豪赌的决定：宣布终止与迪士尼有关续约问题的谈判，以逼迪士尼就范。2004年1月29日，当乔布斯向新闻界正式宣布这项决定时，迪士尼的股票下跌数个百分点，而皮克斯的股票却涨了3.4个百分点，这难道说明业界的风向标真的改变方向了吗？

在今年的11月5日，皮克斯的第六部卡通影片《超人特攻队》即将上映，而随后而来的将是第七部《汽车帝国》（Cars），如果迪士尼未能在这之前与皮克斯达成双方满意的结果，那么有华纳、索尼、福克斯等公司还抢着要皮克斯动画工作室呢，所以在随后的这段日子里，迪士尼将和皮克斯展开激烈的合同谈判，历史的年轮还在继续前进，滚向哪里，我们拭目以待……



片名：	超人特攻队 The Incredibles
首映日期：	2004年11月5日
制作公司：	皮克斯 Pixar
发行公司：	迪士尼 Disney
导演：	布拉德·伯德 Brad Bird
编剧：	布拉德·伯德 Brad Bird
配音：	克莱格·内尔森 Craig Nelson
	塞缪尔·杰克逊 Samuel Jackson
级别：	G（全年龄）
制作成本：	$15,000,000（预计）
首映票房：	$80,000,000（预计）
全美票房：	$450,000,000（预计）
海外票房：	$550,000,000（预计）



文 东方蜘蛛 编 泰坦

游人档案

姓名：李可文
性别：男
籍贯：北京
出生日期：1979 年 9 月 18 日
就读高中：北京景山学校
就读大学及专业：北京大学计算机科学系
正式毕业日期：2004 年 6 月 30 日
逝世日期：2004 年 7 月 1 日
特长：写模拟器
爱好：电子游戏，看 DVD
血型：AB
性格：开朗
家庭情况：独子、父母健在
常去的网站：TGFC、www.253874.com 及若干二手显示器论坛
常用 ID：Kervin、蓝鹰圣者
喜欢看的电玩杂志：《游戏机实用技术》



大家知道李可文大多是因为他写了不少模拟器软件：DREAMNES，DREAMGB，DREAMGBA 等等，还有永远也不会与我们见面的 DREAMPS2。但是和他关系很好的朋友都没把他看成是一个专门写模拟器的程序员，除了在电脑方面的天才之外，也只是一个普通的玩家，一个网虫而已。他一样会挖空心思去讨女孩子的欢心，一样为了更好的游戏效果想方设法给自己的电脑升级。

李可文玩龄不短，开始玩游戏的时间已不可考，11 岁的时候就开始给杂志写稿。他父亲单位的人见到汇款单很是吃惊：这么小就经常有杂志寄钱过来，不简单啊。李可文当然不简单，得的奖随便列几个出来就够叮铃咣啷响一阵子的了：

有 97 年北京市“四通杯”计算机程序竞赛“四通之星”称号；
第十届全国科技发明博览会金牌；
北京市青少年科技论文一等奖；

高考模拟考试得六次东城区第一名不是盖的。高考之前，清华大学计算机系博士生导师、国际信息学奥林匹克中国队总教练吴文虎教授曾经表示一定要把这个难得的人才争取到清华大学，只是李可文更加喜好软件，所以在高考前一边准备竞赛，一边报了在软件方面实力更强的北京大学。在被北大录取之前，他代表大陆中学生去香港参加第九届全国青少年发明创造和科学论文比赛并获金牌，北京市中小学生最高奖——银帆奖，在香港由董建华夫人颁奖，回到北京后再由北京市副市长颁奖。蜘蛛曾经在他家中看过他在高中时写的一本游戏笔记，那是他在高考前不久玩《幽浮》和《鬼屋魔影》写下的小说攻略。我粗粗翻了一下，虽然以目前的眼光来看文笔尚嫌稚嫩，但攻略之细致实在令一向以英语水平不错自诩的蜘蛛汗颜不已。想当年蜘蛛上完高中时也就是大学四级的水平，但是能自己不靠攻略，听出绝大部分人物对话打穿冒险类游戏，六级水平恐怕也不一定能搞定。我当即表示愿意推荐这篇攻略在杂志上发表，只是，只是已没有时间了！



原来看一个杂志对李可文的采访，大意是问他为什么要写模拟器，他说是因为对一个国外的模拟器很不屑，而他的女友又对他的这种不屑很不屑，于是决定写一个更好的模拟器出来给女友看看，并且，DREAM 系列也是以这个女孩的名字命名的，所以我们才能看到中国人自己的模拟器。在这里我不知道应不应该感谢这位在他得病之后离他去了加拿大的那个女孩，可文一直在牵挂着她。

真正接触李可文是因为杂志社要采访他，问蜘蛛认不认识。蜘蛛向来以对模拟器很有研究自居，总不能说自己不认识吧！赶快上 TGFC 给他发了个短信，说偶就是那 UCG 的蜘蛛啊，加个好友吧！他很爽快地在 QQ 上把蜘蛛加为好友，还说自己很喜欢 UCG 的，UCG 有没有一些渠道弄到 PSP 的硬件说明，他好写一个 PSP 的模拟器，国外的那帮家伙不把这些资料给他！UCG 是没有这些资料的，我就出了个馊主意：老大，你把 DREAMPS2 赶紧写出来，还怕那些国外的模拟器站长不屁颠屁颠地把 PSP 的硬件说明与资料双手送上？



后来蜘蛛到了北京，跑到北大蹭了他一顿饭，到他寝室里的时候发现这小子正版的PS2游戏塞满了一个纸箱子，据他说这还只是全部正版游戏的四分之一！真不知道他为什么原来叫穷说买不起PS2（插一句，他的PS2是别人听说他需要PS2写模拟器送给他的），电脑上又一直用一块 GF MX400 对付着，DX9 游戏都没办法玩（从蜘蛛这里弄了一块RADEON 9600才玩了一些）。李可文喜欢玩策略、冒险类游戏，在他寝室里看到他玩的最多的游戏就是《机战》、《上古卷轴：晨风》之类。他想上战网，就特地让在美国留学的同学带了一张有序列号的《暗黑破坏神》回来。

今年4月份的时候蜘蛛写《分裂细胞：明日潘多拉》剧情小说，硬盘“浮云”了，一个电话过去，他马上同意到他那里去完成这个文章，于是每天跑到他那里去写，唉，要是知道他只剩几个月了，说什么也不会占用他玩游戏的时间。台式机被我霸占，他只好躺在床上用那个三星的笔记本看影碟，为了表示占用电脑的歉意，那几天我请他把北大的餐馆吃了个遍。蜘蛛发现他似乎对生活没有其他的要求，我怀疑，如果不是要上厕所、吃饭和住院，李可文可以一直呆在那个房间里不出来。

李可文2000年做了第一次肾脏移植手术，那只肾坚持了三年多，在这期间一直靠抗排异反应的药物维持。直到今年春节期间才被迫换第二只肾，因为不换肾的话就要永远靠透析维持生命，每隔几天就要花上大半天做一次透析，这对行动不便的他来说影响也很大。钱的方面，李可文凭借自己的能力在有精力的时候开发软件，收入并不低，但也刚够支付高昂的药费。

李可文的生存其实很艰难，他因为做了肾移植，打了激素，人就变胖了。抗排异反应药物的各种副作用也无情地压在他的身上：股骨头坏死、晕车、听力受损、容易疲劳、损害肝脏等等，每年还要住上两三个月的医院。李可文的父亲对我说，做了器官移植就相当于被判了死缓。话是这么说，可我在李可文真的去世之前总不愿意去想，这么一个鲜活的生命就会这样消失。谁愿意这么想呢？蜘蛛一个月之前也还琢磨着什么时候借辆富康车出来拉这个倒霉鬼到处玩玩转转——只要有女孩子陪着，他不太容易晕车的。他母亲看到和他在一起的女孩子，也总要问是不是女朋友啊？哪里人啊？

现在，我不用琢磨了，他母亲也不会再问了，他也不用再受罪了。他走了，只把怀念留给他的父母和朋友，这样也好。

附李可文的朋友为他送别写的一首七律

秋思 送友人 李可文

弦月浮沉隐画楼，偏着风雨洗清秋。
荷残香冷莲蓬小，叶瘦枝疏蝉噪休。
几许飞丝应有意，万般牵挂竟无由。
孤灯谁剪阑珊夜，尺素鱼书付水流。



泰坦按：

送给李可文同学一首老歌，聊表心境。
《朋友，天堂好吗》
词／曲／唱：郑智化
专辑：《星星点灯》

你现在一定在笑我
笑我太不值得
为了换取一点点虚荣
而付出了所有
你现在一定在骂我
骂得我不知所措
富贵荣华能拥有多久
人生如梦转眼过
朋友啊，天堂好吗
我还厚着脸皮继续活着
反反复复有太多借口
找不到真正的理由
朋友啊，天堂好吗
我的一生为着别人而活
我在掌声之中起起落落
没有人相信我的脆弱
朋友啊，天堂好吗
终于实现了你的承诺
无牵无挂挥一挥衣袖
天地之间任你遨游
朋友啊，天堂好吗
仿佛只能用这样的问候
让你记得有一个朋友
在人间得到一切，却一无所有……

游人小说

生活像是一场戏剧。有时候“剧情”强迫我们体验不同的生活方式，强迫我们选择陌生的分支，现代科学认为时间只有一个方向，所以一切的一切在事后看来都可以说是上天的安排，是注定的，不能更改的。有剧作家说，不同的神灵喜欢不同类别的剧种，他们在人间导演着喜剧和悲剧，每次“倾情演出”结束时，总有人欢喜，有人忧愁……如果我们只是看客，生命会轻松很多，但这种轻松对于我们这些“演员”而言却又不见得是什么乐事。

顺便说句题外话，生活中有很多与情景不能交融的插曲，如果你换一个角度来看，这些插曲还是很动听的。电影《小武》中有一段情节，是杰克逊的“Heal the world, make it a better place...”配合着某无名理发师傅替某无名汾阳居民刮脸，有条件的读者不妨找来这部片子看看，定然不觉莞尔。

电子信箱：gamer@ucg.com.cn

那时花开

文 靳凤

真实的人生经历，没有人能够预测其结局是悲剧还是喜剧……

一对早年在大三线战天斗地的夫妇历尽艰辛后终于回到阔别数十载的故乡上海，除了一身病痛以外，他们所带回来的最珍贵财富便是中年所得的一个可爱女儿。没有固定的生活来源，妻子又一直饱受风湿性心脏病煎熬而经常卧病在床，他们不得不依靠在家里开设游戏机包机房维持生计，所幸家处闹市且老夫妇为人厚道，包机生意倒非常红火兴旺，一家人因此过上了祥和安稳的生活。

1990年的秋天，包机房里忽然出现了一个高中生模样的男孩子，他几乎每天放学后都准时背着书包出现，然后到六七点光景准时结账离去，从不赊欠包机费更从不讨价还价。时间一久，老板发现这个男孩子有着和多数同龄人截然不同的气质，平时他几乎不和其他人交流，清秀的脸上经常落落寡欢，只有在玩格斗游戏时奋战打倒最终BOSS后才偶尔舒展眉角，他顾盼身边聒噪不休的同龄人的眼神中饱含着鄙夷和不屑。老板凭直觉断定这个男孩可能家世出身不俗，但似乎又隐藏着一些不足为人所道的秘密，他特意叮嘱老伴在应接时小心在意。

转眼到了这年除夕的傍晚，喧闹的包机房终于安静了下来，所有的人都兴冲冲赶回去合家团聚，老板娘精心烹调了满满一桌丰盛酒菜，乖巧的女儿小静帮忙布置着桌椅碗筷，目睹着眼前和乐的景象，耳边不时传来窗外鞭炮烟花的热闹声响，操劳了一整年的老板不禁感到分外欣慰。当全家人正准备围桌而坐时，忽然发觉隔厢专门用来包机的客厅里居然还有一位客人没有离去，那位平时沉默寡言的男孩子依然坐在靠墙的位置专心致志地玩着MD《格斗三人组》。

老板上前笑吟吟地说：“小朋友快回家去吧，今天是大年夜啊！”

男孩抬起头来茫然地看了他一眼，低声说：“我……我准备再玩一会儿……”同时又从裤袋里掏出几张皱巴巴的十元大钞塞给老板。

老板没有接递过来的钱，柔声接着说：“一年三百六十五天，年夜饭无论如何是要一家人团聚的，你如果现在不回家的话，父母亲一定会着急死的。”

“我没有年夜饭可吃……”

话音未了，男孩竟然嚎啕痛哭了起来，哭天抢地的声响把隔壁的老板娘和女儿两人也惊动了，在老夫妇的善言抚慰下男孩好容易才止住了哭声，他哽咽着把内情逐一吐露了出来；男孩小逸的家族早在解放前就是上海的名门望族，他母亲在改革开放后下海从事个体经营而一举成为北京路有名的小五金批发大王，在年前却因为投机倒把罪被捕锒铛入狱，其夫却在这个时候弃家远走海外，小逸只能与年过古稀的老外婆一起相依为命，为了躲开邻居和亲友们的冷眼，把包机房当作逃避现实的避风港，更由于坎坷磨洗令得还是初中三年级的他看上去比实际年龄大了三四岁。

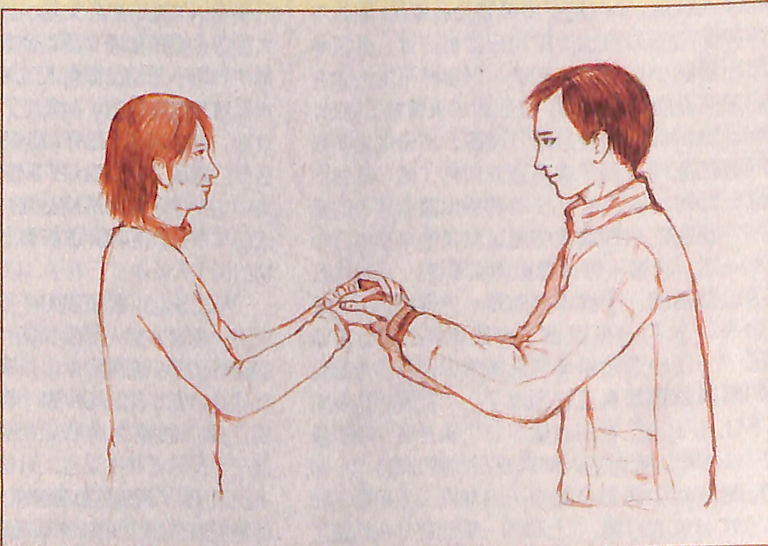
老夫妇听到唏嘘感慨不已，老板长叹一声道：“可怜的孩子呀，不嫌弃的话就和我们一起吃年夜饭吧？”

女儿小静天真地眨着大眼睛笑着说：“大哥哥千万别客气，今天妈妈做了许多非常非常好吃的菜，有……”

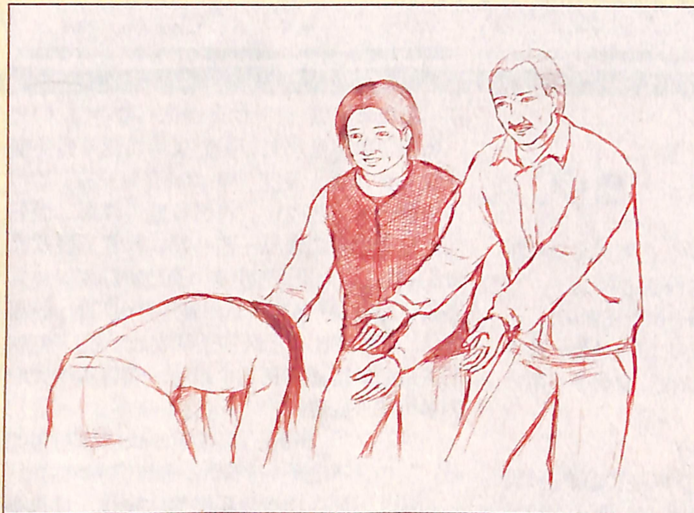
在盛情邀请下小逸被拉到桌前一起吃年夜饭，起先他还感觉有些拘谨，但经过老板全家轮番布菜和闲话家常后逐渐变得像一家人般的融洽，居然开始有说有笑起来，他得体的言谈举止时时让二老感觉意外欣喜。饭后四人又围坐着边嗑瓜子边一起收看春节联欢晚会。大约九点光景，老板要小逸赶快回家以免外婆过于担忧，当小逸准备告辞转身出门时，老板娘从口袋里掏出一个红包硬塞到他手里：“你就把这里当成自己的第二个家吧，有什么不顺心的事情就来找我们。”

“祝干爹、干妈、妹妹新年快乐！万事如意！”小逸不愧是一个非常聪明机灵的孩子。

从此以后，小逸几乎每天放学都上包机房来，周末放假时还帮忙着收钱张罗生意，直到在那里吃过晚饭才回家去，老板夫妇就好像凭空多出来一个听话懂事的漂亮儿子，心里甭提有多高兴了。老板对小逸的学习要求非常严格，每天放学后都把他关在小房间做功课，告诫小逸说他们老夫妇就是因为没有文化才只能依靠做包机这种偷偷摸摸的生意维持生计，希望他将来能考进名牌大学做一个真正有出息的人。小逸是个听话的孩子，每天自己做完作业后还耐心辅导小学五年级的干妹妹小静温习功课，在当时老板家的顾客中我和他算是比较谈得来的



一个，他曾经多次苦着脸对我说："真想不到啊，当了包机房老板的干儿子后玩游戏反而变得困难了。"在老板的不断督促下，暂时失去父母管教的小逸功课非但没有丝毫落下，还以高分考取市重点格致中学高中部。一晃就过了约两年时间，许多后来的顾客都误把小逸当作老板夫妇俩的亲儿子，他本人也把二老视为了惟一可以依赖的至亲，甚至还让老板出席学校的家长会，久而久之连小逸的班主任也知道有这么两位比亲生父母更尽责的干亲。



某天傍晚，小逸带来了一个中年妇女，这位妇女虽然服饰已经有些过时且脸色苍白，依然掩不住其原本雍容的气质，她自我介绍是逸的母亲，盛情邀请老板全家到城隍庙湖心亭的绿波廊酒家共进晚餐。在酒家的包房内，小逸母亲突然双膝跪倒向二老磕头行礼，诚惶诚恐的二老齐声说着"不敢当"忙不迭地将她搀扶起来，小逸母亲流着泪对二老畅诉心怀：她被人诬陷入狱又随即听说了丈夫弃家出走的消息后忧心如焚，最关心疼爱的儿子正处在非常需要父母教导的成长关键期，恐怕将难免因为无人约束而误入歧途，当时她一度感到万念俱灰，因此对有关部门的调查也采取消极对抗方针，直到半年后接到小逸来信告知被一对素昧平生的老夫妇关怀照应的事情后，立即对未来恢复了信心，她开始积极配合警方展开调查，结果绝大多数的罪名都被证明子虚乌有而轻判了结，就当出狱在即时再次接到儿子顺利考取重点高中的喜报，欣慰之余她最大的愿望就是前来拜谢好心人一家。听罢一席话老板微笑着说："没有什么可以感谢的，小逸本身就是一个懂事听话的好孩子，我们只不过做了些应该做的本分事而已……"小逸母亲非常动情的说："从今天起我们两家就算是真正的亲戚了！"在她执意要求下让儿子为二老正式磕了三个头答谢并与小静兄妹相称，所有的人都沉浸在团圆的喜悦中。即将席散时小逸母亲略带伤感地向二老袒露了自己对未来的打算："上海的一切已经让我伤透了心，我准备携全家尽快离开这个城市去南方投奔亲戚。"

作为局外人，我对小逸和老板家的具体关系很长时期里都一无所知，至今记得最后一次与小逸在游戏房见面的情景，他主动邀请我双打《生化战机》，那天晚上如有神助般配合地非常默契，居然把这个难度颇高的STG顺利通关了，小逸放下手柄后突兀地说："你恐怕以后见不到我了，我将要搬到很远很远的地方去。"当时我感到非常诧异，一时间却又找不到合适的答话，他似乎在自言自语般地喃喃说道："除了干爹一家以外，我真希望能够彻底忘记上海的所有一切……"感觉有些失态，小逸又立即笑着对我说："当然啦！像你和郭大胖这些好朋友我也是不会忘记的。"当时所谓的年少不知愁，那种深入骨髓的愁闷和怨愤之情，我只到很多年以后才能够琢磨出个中滋味。

几周后小逸全家就迁居厦门，不久又听说母子二人又辗转到达了东南亚某国，此后就彻底断绝了音讯。老夫妇俩依旧经营着老本行，自从小逸走后包机房似乎一下子冷清了许多，老板娘经常在吃饭时念念叨叨，表面上不动声色的老板也着实记挂着那个乖巧机敏的男孩子。数年后市政动迁的红旗终于插到包机房所在的街道地区，老板一家被迫搬迁到了城市远郊的莘庄地区，那样偏僻冷落的地方已经无法重操旧业，年过六旬且体弱多病的二老没有任何经济来源，只能依靠过去一些有限的积蓄坐吃山空，其间老板娘突如其来的一场大病又将这个原本已经脆弱不堪的家庭摧折地几乎难以为继，幸而女儿小静大学毕业后在某大型国企担任普通文员，全家三口主要依靠着她不到两千元的工资收入过着清贫的生活。当年在游戏房厮混的一些年轻人如今大多已成家立业，其中不少人因怀念当年的快乐时光偶尔会登门看望二老，这对于寂寞无助的老人们无形中也提供了莫大精神安慰，由于居住地较邻近的关系，我和郭胖子算得上是与之联络最密切的两个人。

笔止于此，我很想如许多人期待地那样编织出一幕动人的大团圆故事——曾受教养之恩的螟蛉义子小逸阔别十年后衣锦荣归，历经周折后寻访到了老夫妇全家，甚至义兄妹互生恋慕之情进而喜结秦晋，所谓善心人终得善报……但笔者并不是古人冯梦龙，更绝对臆造不出来类似"蒋兴哥重会珍珠衫"那种抑恶扬善的警世通言，真正的现实却远远没有那么动人。

"今天我见到逸了！"

很突兀地接到郭胖子打来的电话，一时间简直不敢相信自己的耳朵。

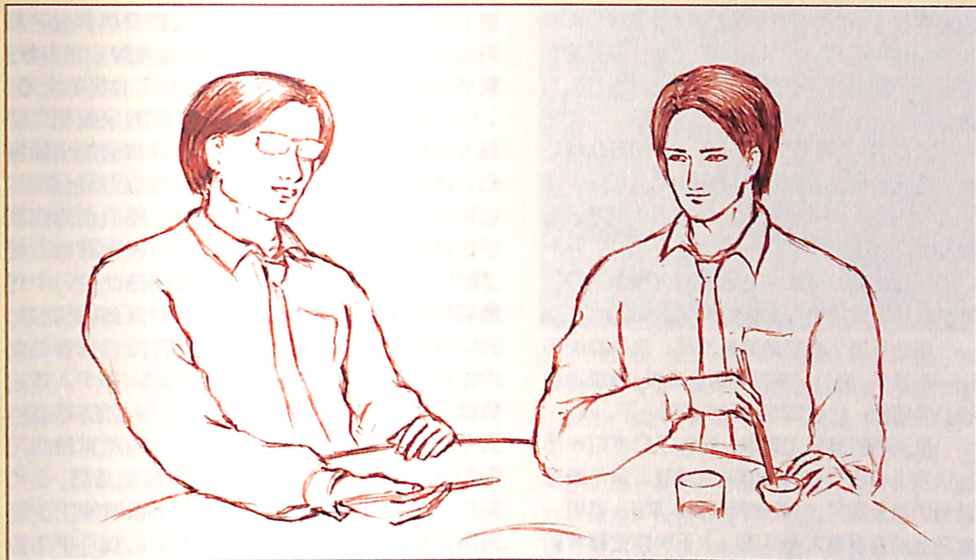
郭胖子是我交往十多年挚友，也是游戏圈子里一个非常有性格的传奇式人物，当年就读某上海著名大学历史系的他对古今中外的军事和历史如数家珍，对光荣出品的各种历史题材的游戏有着异乎寻常的热情，尤其喜欢组织多人进行《三国志3》和《信长之野望——武将风云录》的对战，以他的惯用说法就是："与人斗，其乐无穷。"郭胖子是个典型的纸上谈兵者，他对堂堂正正的大规模战争的渴望达到了近乎偏执的地步，总是希望能聚集起一支兵多将广的军团给予对手雷霆一击，训练度和士气不到最高自然是万万不能出征的。但熟悉他性格的对手当然不会让他有这种好整以暇的机会，总是采取各种巧妙的袭扰战术令其不得安宁，比如我在《三国志3》中经常让关羽等智将仅带一百骑兵队去攻击其屯扎有重兵的城池，令其军粮迅速消耗殆尽，最终坐拥坚城铁骑的他往往因兵粮断绝而悲惨覆灭。每每一局终了，郭胖子总是喜欢仰天长叹一声："兵者，诡道也！"引起游戏室里在座众人哄堂大笑，此君玩品甚佳，虽然屡战屡败却从不因为对手"卑劣恶毒"的战术而恼火，更因为他学识渊博的缘故，众玩家们都非常乐意与他对战，听他在游戏时滔滔不绝地指点江山确实也获益非浅，逸与郭胖子当初曾因对二次大战的不同见解而展开过激烈论战，最后竟然不打不相识。郭胖子大学毕业后就职于一家著名的广告公司，照他的说法每天都在与人斗中"享受"着无穷乐趣。

郭胖子在电话里大致说了一下情况，他今天去某大型美资企业联系楼顶灯箱广告业务时，出乎意料地发现负责接待的部门主管竟然是十多年杳无音讯的逸，攀谈并确证无误后约定晚上在徐家汇港汇广场六楼的福禄居聚会。

静静倾听着郭胖子娓娓道来，内心深处仿佛产生了一种恍若隔世的沧桑感，我不禁问道："十多年了，你到底凭什么认出他来的？"

郭胖子在电话里传来的爽朗笑声几乎震得我耳膜发疼："你见面就清楚啦，相貌举止和说话语气等基本都没有变。"

晚上六点半，我匆忙赶到了那个所谓沪上的极品餐馆"福禄居"，在领位小姐的引领下缓步穿行在陈设豪华的店堂中，低沉舒缓的蓝调音乐伴随着叮冬的流水声，着实让人产生一种时空错位的奇妙感觉。在某个角落里郭胖子与一个男子谈兴正浓，见我走来他连忙介绍说这就是当年的某某，穿着深色Armani西装的男子站起身，我从第一眼起就认出他果然就是昔日的好友逸，十多年的光阴岁月，他除了身材益发高瘦外几乎毫无变化，当初我曾经形容他的长相酷似八十年代香港红星石修，如今其眉宇间更添几分成熟气质。



"老朋友！"

这三个字让我的心田油然升起一股暖流，赶紧抢上前握住逸伸出的右手，他的手还是一如当年那般白皙修长，然而触手时却感觉到有些粗糙。

三人落座后，郭胖子立即吩咐上菜，逸约略询问了我们两人别后的情况，我迫不及待地让他讲述十多年来的行踪，他浅浅地啜了一口青柠汁后便开始娓娓道来，从容而平实的叙述却让我们感到了分外的惊心动魄。当年母子二人前往南方后历经艰险偷渡到达了东南亚某国投奔亲属，当地的亲属虽然富甲一方却不肯施以援手，母子俩不得不四处打工维持生计，其后又辗转列国终于到达了美利坚合众国，逸的母亲为了取得绿卡不惜与一位旧金山唐人街开酒楼的老鳏夫缔结婚姻。逸本人也非常地努力，虽然中断学业相当长一段时间，最后还是凭借不懈努力考入了常青藤名校中的康奈尔大学主修商业管理专业，毕业后顺利进入某跨国大企业，不久前因升任亚太分部的业务经理而回到了阔别多年的故乡上海。我和郭胖子彼此对望了一眼，逸虽然在言语中并未刻意提及他们母子十多年来漂泊生涯的艰辛，但我们却能够真切感受到其中苦痛之深。

逸出神地望着头顶天花板上晶莹剔透的水晶灯，悠悠地说道：

"四年前我的后父病逝后，遗留下来的一间酒楼全靠母亲独力支撑，现在我母亲已经是一个非常虔诚的天主教徒。"

郭胖子问道："你的生父是否有下落？"

逸的嘴角沁出一抹冷笑："大约两年前，有一个衣衫褴褛的中年华人到酒楼来找我母亲，原来就是我那个不负责任的父亲，他当年抛弃我们母子来到美国后事业发展一直不顺利，投机期货又破了产……"

"后来呢？！"

"后来我和母亲拒绝相认，他惟有离去。"

气氛有些压抑，我和郭胖子都一时想不到什么话题，恰此时服务员又开始了新一轮上菜，郭胖子借机笑着说："大家来尝尝这里的招牌菜扬州干丝，风味与别家截然不同啊！"在他的插科打诨下大家的心情很快又开朗了起来。逸忽然问我："你现在还玩游戏吗？" 郭胖子忙插言："他啊还是像当年一样的狂热，现在还算是国内小有名气的撰稿人呢。"逸笑道"我当初就对他的钻研精神非常佩服，料定以后肯定大有作为的。"我连忙摆手说："哪里哪里，不过还是精神空虚的玩物而已。"

逸渭然叹息道："真所谓是沧海桑田，就在我刚到达美国的那时还是任天堂的风光天下，但现在的年轻人恐怕只知道SONY的PLAYSTATION了……"他的感叹引起了我俩的共鸣。

浮光掠影般地追忆中泛起了一对年长者的身影。我忽然问逸："见过你干爹一家了吗？他们现在可是老了许多，老板娘只能用轮椅代步，而小静已经出落成漂亮大姑娘啦！"逸被青柠汁呛了一口，剧烈地咳嗽了一阵后并不应声，我并没有察觉其神情的变化，依旧如实详细告知了老板一家近年来的遭遇，逸似乎在非常专注的倾听着，他夹了一大筷的干丝并不送入口中，却放在盅里下意识地用筷子顺时针慢慢搅动，原先整齐如束的豆腐丝顿成千头万绪状碎散不堪。郭胖子在桌子下轻轻踢了我一脚，我当即省悟而止住了话头，大家开始有一搭没一搭的扯起了不相干的话题，比如某君最近新婚，畏其妻子如畏河东狮吼云云。大约十时左右，逸和我们交换名片和联络地址后告辞离去。

虽然桑塔纳2000车内的空调开得很足，但此刻坐在后排的我还是感到莫名的燥热，忍不住开始抱怨起来，郭胖子讪然笑道："等今年我再做成一笔大生意，马上就换成马自达6。"车开上了卢浦大桥，桥面上来往车辆并不多，透过车窗玻璃向外望去，偌大的繁华都市似乎已经完全沉睡在暮色中毫无生气。郭胖子忽然说："今天你真不应该先开口说老板家的事情。"我连忙问："为什么？" 他轻轻叹了口气后回答道："你似乎还是没有明白这样一个道理，漫长岁月足够改变一个人对许多事物的看法，由于工作的关系，对于人性的了解似乎我比你更透彻些。"我很想反驳他的观点，但却实在找不出什么适当的理由来。把我送到家门口后，郭胖子又叮嘱说："你如果以后去看望老板的话，这件事情最好还是不要开口为好！"我躺在床上久久无法入睡，当年的一幕幕如幻灯片般从脑海里闪过，过去曾经设想过多种与逸再遇的场面，而现实却让人感到有些失落。

王尔德在他的著作中曾经如此感叹："在这个世界上许多事情的答案原本非常简单，但往往由于某些好事者的自作多情导致了悲剧的发生……"造化弄人的缘故，我在后来发生的一系列事件中不幸扮演了好事者的角色，结果造成追悔莫及的恶果。

半个月后，我奉公司指派前往莘庄地区的分厂公干，办完事情以后便顺便前往老板家探望。刚走进小区大门就远远望见老板正推着轮椅车上的老板娘慢慢地沿着小花园中的水泥路散步，这么多年还是那样的相敬如宾。虽然腿脚



非常不便，老板娘的面貌却似乎没有什么太大的变化，还是那样的白皙福态，但风霜操劳却令老板已经不复当年的健朗，推着轮椅车的背影已有些佝偻，而前额的头发也几乎脱尽，但他似乎对暮年的境况甘之如饴。见到我后二老都有些喜出望外，忙不迭要拉到家中喝茶休息，我推说有公事在身不便久留，三个人便在花园的僻阴角落里坐定叙话。问候了二老后，我又向他们介绍了一些当年玩友们的近况，年过花甲的二老居然对十多年前的那群毛头小子们记忆犹新，当我谈到“大根”婚礼时醉倒在男厕所地上的笑话时（大根即日语中的萝卜，在RPG中属于粗线条的低等级怪物），他们一时都笑得合不拢嘴，老板娘忽然触景生情地说道：“记得这个绰号当年还是小逸起的吧？也不知道这孩子现在怎么样了……”见到他们真心记挂的样子，我鬼使神差地脱口而出：“前几天我见到逸了！”在他们的不断追问下，我一五一十地把来龙去脉详细道来，只是隐去了那天谈及二老时逸的古怪神情。老板一直认真倾听着，等我说完后才缓缓地说道：“我们当年帮助小逸纯粹是出于公德心，从来没有想过报恩之类的事情，只是希望他能抽空来看看就足够了。”他又指着老板娘：“她一直非常想念小逸，口口声声说那是个非常有出息的孩子，现在看来果然料错！”我从名片夹里拿出逸的名片给二老看，二人交互传看着爱不释手，看看时间已经不早，我急忙起身告辞离去。

晚饭后，我拨打了逸的手机，寒暄几句后便单刀直入地把老板的意思转达给他。

“Are you kidding?”我愣怔了片刻才听懂逸在说什么。

“所谓的干爹干妈不过小时候不懂事闹着玩儿的，这种事情怎么能够随便开玩笑呢！”

电话听筒里嘟嘟地响着忙音，我半晌说不出一句话来，最后只得打电话给老板，推脱逸最近公务繁忙，让他有空时亲自联络一下。

几天后的某日大清早，郭胖子突然打电话告诉我说老板昨夜突然脑溢血病故，这个消息真有如晴天霹雳，当即请假赶到了莘庄。老板一家在上海并没有太多亲戚，上下事宜全靠着郭胖子和几个年长知事的邻居帮忙张罗，女儿小静则一直陪伴劝慰着伤心欲绝的母亲。我抽空拉过小静询问原由，她哽咽着说：“昨天晚上我父亲不知道给谁打了电话，此后就一直很不开心的样子，谁知晚上关灯后就再也没有醒来……”她又从口袋里掏出一张纸片：“我在父亲枕头下发现了这张名片，也不知道那个人是谁。”我接过后一看却正是那天我交给老板的那张逸的名片，顿时明白了事情的大致来龙去脉，禁不住悲从中来，悔恨迅速占据了心灵的全部。

出席追悼会的除了屈指可数的亲戚和几位高邻外居然绝大部分都是当年游戏房的小顾客们，连住在张江的“大根”也路远迢迢赶来了。追悼会由小区的居委干部主持，那位老先生扶了扶鼻梁上的老花眼镜，开始有板有眼地念起了悼词，寥寥数百字的陈词滥调在此公口中却是抑扬顿挫、朗朗上口，显见得他已久于此道。聆听着禅唱般的悼词，耳边不时传来死者母女的抽泣，我不禁感到非常极度伤感，一个人漂泊劳碌一生，到头来的结局却又是那么落寞无趣，人生的意义实在值得玩味再三，忽然觉得自己的心态一下子苍老了许多。追悼会结束后，我和郭胖子并肩走在陵园的甬道上，看着他由于连日奔波忙碌而须发戟张的疲惫样，我几乎不敢正视他的眼光，素来心情开朗的他此刻似乎也正在低头沉思着什么。

走出陵园，郭胖子忽然如释重负地用力拍了拍我的肩膀说：“朋友啊！就把所有的事情当作一场梦彻底忘记吧。”

平生最大的错事莫过于斯，然而人性之变幻无常，亦非愚鲁如我辈可以逆料……

开始游戏吧

文 峰の小7

※本文涉及真实的公司名和编辑名均为化名。

“呼……呼……”跑进办公大楼的我喘着粗气，“快来不及了！”电梯门一打开我就冲进了公司，把自己的卡放进打卡器。“8:58。呼……谢天谢地！”今天又是抢险成功，为了节省4站路的车费我才这么辛苦地走来上班，要是迟到扣工资就达不到目的了。说到这个工作也是让我郁闷得要死，进到梦寐以求的游戏公司来上班，是多少玩家的理想啊，但是身为美工的我，怎能忍受那样的市场部总监！我远远地望着坐在那边的他，脑子里YY着怎样拿着我们单位配的汉王手写板——想想当初向他申请要一个WOCAP的510J等了一个月到手的却是……这个能用来绘图吗——往他脸上反复拍打，用猫扑的第874号图标配这个场景是最适合不过了。

“嗨！早上好！”客服的黎黎姐姐微笑着向我——身后的饮水机走去。因为饮水机在我身后，所以才能结识一些同事，我这对陌生人不多话的个性，加上我对这单位的嫌恶，所以现在好多同事对面走过都不认识……之所以叫她姐姐不光是因为她的年龄比我大一点，而且她这职业性的笑容还能让我在这陌生的城市感到一点点的温暖吧。“哦……哦，好啊！”我心不在焉的给她打招呼。忍耐着赛扬2的CPU的慢热启动（居然给美工配置这么低的电脑），心里想着要是有人给我迅驰就好了……本来计划着有点钱可以买个2手NGC，上个月都见了卖主约好交易时间了，谁知道身体老毛病一犯，去医院躺了一周，一个NGC就出去了，真是的……不知道说什么好。谁叫自己“倒霉”地看到了NGC“《生化》系列”所有的过场动画呢，眼馋至极决定冒一月吃白饭加咸菜的险买一台NGC。新的买不起，所以我开始搜索起TV游戏的二手论坛来，后来找到了某游戏论坛，求购、发贴、直到有人回复。因为是女生的缘故，卖主很热心，还主动优惠给我……现在没辙了，碰巧我一个朋友又刚买了NGC（可恶的是他不玩AVG），所以继续痛苦的我决定出此下策——光买游戏盘，蹭他的机器玩！昨天有人发了“卖《生化危机0》”的贴子，我PM了给他，嘿嘿，这东西可是抢手货，不赶快就没了，希望他有回。打开论坛，PM自动弹了出来。“啊！他回了！什么，要用手机短信联系？又是一个上网不方便的家伙……”也罢，发就发吧：“你好，收到你的PM……”正在这时候后面一阵喧闹，我转过身去，原来是隔壁网站编辑部的人搬了过来。我们这边市场部的人没几个，大概要过来凑人数吧，我这样不往好处地想。上班的时候搬什么东西啊！不管他们，吵是吵了一点，忍一忍继续发我的短信吧。





“你怎么不做事啊？”白色滚圆的大肚子首先出现在我眼角的余光里，我知道大事不好了，

都怪我网页开太多以至于Photoshop的图标都被掩埋了，都怪我太专注的找我的游戏，没注意“球”已经滚了过来，都怪我……“还有，昨天那个海报只要把原图的外文改成中文就行了，不需要另外做的。”从他嘴里说出很平常的话口气都会变得有让我冲上去给他一拳的冲动，“你没有收到NOTES（一种局域网内部通信软件）吗？”“唔……我的NOTES坏了，没有自动提示……”不能怪我啊！昨天就给网管说了这事，他还没来得及帮我弄呢！可是这不是能当做借口说给领导听的。“我马上看。”我装着很热情的样子，开始执行起了长官的任务。“球”挪动了他那笨重的身体：“做完了发过来。”我机械地点了点头，白色在视角范围逐渐消失，我才松了口气。一刻都不敢怠慢，我关闭了所有页面，仔细看完了NOTES的内容，字面意思和他主人说话的口气一样讨厌。“只要改成中文就行了？那还要平面设计来做什么？找个会修图的不就行了？”以下心理过程省略一千八百个字。正看着，NOTES又自动关闭了。我无奈地站起来，网管再不来我可吃不消。熟练地按了一下Windows＋D，往来倒水的人不少，可不要他们看到我的糗事。

一个NOTES就把我的一天给消耗掉了，郁闷的我走在下班的路上，在车站重复着每一天的动作——等待。幸好那个卖游戏的人已经和我短信联系过了，200他就出手，我就只需要把我朋友的机器骗过来就行了……正在这时候，我的手机响了，“喂，请问你是哪位？”对方听到我的声音似乎很诧异，迟疑了一会儿他结巴着开了口：

“你……你，你是女的啊？”

“是啊，怎么了？你是哪位啊？”

“哦，我是卖《生化危机0》游戏盘的那个，游戏已经卖掉了，还有一张《塞尔达》，你要不要啊？”

“啊！怎么这样啊？我们说好了的啊！”

我在想这人怎么这样，不是让我白高兴一场嘛。他似乎没有一点内疚的感觉，说的理所当然。

“可惜被人抢先了。”

好像这话应该我来说吧！

“下次有盘我第一个告诉你好吧！”

我还能说什么，挂了电话，心里更有种浮空的感觉。“唉，明天继续在二手区寻觅吧！”

半个小时后，公车总算来了，“冬瓜”足可说明这公车现在的容量了，没办法，为了可以每天多省一元的车费，我只能对着一辆又一辆驶向我家方向舒适空敞的空调车望而兴叹。夏天本来热就不说了，车上又挤得厉害，站在前面的我小腿只好承受着发动机滚烫的热气煎熬，还好我有个酷似PS2外型的帆布包，又大又厚，用它挡在前面，才没那么难过。又到一站，上车下车轮番搅拌，瘦弱的我被挤得无用手之地，自己被自己的骨头顶得生痛，鼻子开始酸起来，追求



自己的梦想，做自己想做的事情，放弃了自己所学的热门专业，离开父母温暖的怀抱，跑到陌生的城市，独自一人的生活……这么辛苦的活着，为了什么……眼泪就差点就流下来了，瞬间，忽然出现那一幕妈妈指着我破口大骂的样子：“游戏，游戏！玩游戏能当饭吃吗！”不行，不可以！我不能在这个时候认输！那我放弃的所有代价不是都全白费了吗？我庆幸还好有这一段回忆的“副作用”可以让我振奋一下，我强撑着发软的双腿下了车。

“呼……终于到家了。”可是，这又怎样呢，明天，我还是得走着去上班，不早点好好休息是不行的，一想到这，就禁不住又打了个寒颤——以前在家过着公主般的生活，饭来张口衣来伸手，而现在？做饭，洗衣服，打扫是必须的，甚至为了减少洗衣服的次数万般小心地保持自己的衣裳干净，这让我想起了《头文字D》里拓海为了可以多睡些觉，所以想尽办法把车开得更快……

“小姑娘，水渗出来了！”

隔壁阿姨的声音叫醒我，做什么白日梦呢！我无奈地深呼吸一口，勉强打起了精神，把滔好的米放进了微波炉。手机短消息的声音响了起来

“真没想到你是女生，现在玩游戏的女生很少呢！你还在上学吗？是哪个学校啊？”

昏！原来是卖《生化危机》盘的那个家伙。果然，知道我是女生以后，短信字数直线上升。我“噗”的笑了出来，我就知道，似乎玩游戏的人多数遇到游戏MM都如获家珍似的，在这一点上我是很有优越感的，但此刻的我没心情和他多调侃，我正正经经地给他回了过去：

“我已经上班了。对了，《生化》的盘还有吗？”我还是不肯放过这个机会。

“《生化》的盘没有啦！既然你那么喜欢NGC的游戏，那你就把我的《塞尔达》也买了吧！”可恶！看来那家伙还是在和我战斗中的状态啊！

“昏，那就算了，我是索饭啊……”

“哦。对了，你在什么地方上班啊？”

“我在阳光软件，《世纪宇宙》（化名）知道吧，就是那里。”

我最喜欢回答别人我在哪里上班，虽然在别人眼里也不是什么高级白领之类的，但是在游戏FANS眼中，你能在游戏公司上班，那是让多少游戏人羡慕不已的啊！（当然，现在知道梦想和现实的差距实在是很大D！），心里又可以暗自得意一回了。果然，他很快地回了过来：

“啊啊啊啊啊……天啊！真是羡慕啊！我以后也要进游戏公司！我现在在学日语！以后要去日本，我的目标是任天堂！”

昏！还真是热血啊，这样的话我都听了不下10个人说过了，什么要学日语，要去日本……现实啊，残酷的现实啊，还是不要打击他算了……

“嗯，那你加油咯。”这种天真的小孩子我也不想与他多说，赶紧把他打发掉吧。

“嗯！我会的，我以后也会加入改变中国游戏现状的队伍！我们总有一天会超越小日本的！”……最受不了就是这种，果然是大学生的年龄啊，想我在18岁的时候也这么想来着。

手机丢到一旁，几个回合的短消息刚好打发了等待饭好的时间。我囫囵地吃了几口，然后快速地清洁屋子。没有电视也好，就不会转移我的注意力。几百块一月的房子也就这样了，没有电视不说，冰箱、空调、洗衣机都没有……还好有风扇，要不这么热的天岂不要变烤乳猪不成？算了，没什么好感叹的，也就这样了，没有了妈妈的唠叨，我觉得已经幸福多了……

上班、工作、下班继续着……

“喂，小7，喂！”

“啊……啊？”趴在桌上的我被惊醒，抬头看看原来是黎黎姐姐。

“午休时间结束了。”

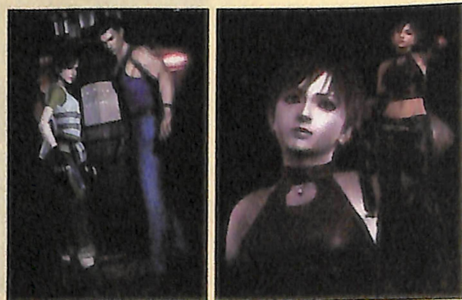
“哦。”我伸了一个懒腰，每天中午一小时的午休才可以勉强让我补足精神。

忙了一上午，总算把“小白”布置的任务完成了。

望望时钟，做完事情的我心情格外好。“再去论坛兜兜吧。”因为经常去二手区的缘故，已经和很多论坛的朋友熟悉了，有熟人发的贴也都会在里面插上一两句。咦？“罗得岛”这家伙终于要卖他的《异度装甲》限定版了。我的双手在回复栏里快速地动起来：“唔，你这家伙穷疯拉，连宝贝也要卖……”因为刚才正好看了时钟，所以记住了这伟大的时刻——值得纪念的2003年4月25号下午4：35！

有个声音，传了过来：

“你也来这个论坛吗？”



这个背后的声音很柔和，猛的一回头，原来是那边编辑部一位过来倒水的同仁。

"啊？哦，是啊，哈哈……你也是啊？"

虽然我以正常的状态和他开始交谈了，但其实脑子里在飞快地读取数据：瘦瘦的，高高的，长相和一般喜欢玩游戏的男生是一个类型（汗），不过……黑线出现，为什么他穿的衬衫这么像……像《乱马1/2》里面那个变态的校长！恶啊，同样夏威夷风格的花色，好像还短了一截的样子……啊，受不了，这种数据是以前从来没出现过的，CPU过载超负荷混乱中……

"我一般在游戏讨论区和动漫区，是动漫区版主。"他似乎很高兴地介绍着自己。

"啊……版主！我一般在二手区瞎晃。"我松了一口气，前段时间用马甲和人在2手区上面吵架——当然是关于游戏的，就像索饭和任饭为什么要吵架一样的没道理。既然他不去2手区，那就不会认识我啦！

"加我QQ吧。"他打好了水，转身回座位的时候说了这句话。就这样，开始了我的爱丽斯梦游仙境之旅。

一切以大局为重，既然是玩TV游戏的，那自然也就在我的"问题"范围之类：

"你有NGC吗，我在找《生化危机0》的游戏盘呢。"

"没，我只有PS2，你有GC啊？"

寒了……

"不是啦，我朋友有机器，但他不玩AVG，所以我只好自己买盘啦！"没戏了，唉……

"你家里有哪些机种啊？"

"买不起，都是蹭别人的玩啊。"

"你很喜欢《生化危机》吗？反正都是AVG，来我家玩《寂静岭》吧！"

"啊，我不喜欢那个的，对了，你玩格斗游戏吗？"知道玩格斗游戏的类型大概可以知道他的游戏观。

"都玩的，《铁拳》是我的强项，在单位肯定无敌了。"

昏！我看到这个几乎笑出来，无敌？打死我都不相信，说其他的我就不知道了，《铁拳》可是我的拿手好戏啊，居然在我面前吹牛，真是不要脸。脑子里的形象——在花衬衫的顶上又多了一个章鱼脑袋。

"是吗？什么时候来挑一局呢，我以前打《铁拳》可是很厉害的哦！"不过说实话我很多招都忘了，不过这种在人前那么能吹的家伙我应该不会输给他的！估计他看了我的回复18般地想抽我吧！哈哈哈哈……

结果他的回复出乎我的意外："你也玩铁拳的啊，好啊，就今天吧，来我家吧，我一个人住的。"

哪有才认识就叫别人上自己家的道理……不过后来我才知道了他们都有这习惯，只要是玩游戏的，说得到一块就带回家一起玩游戏。我怎么觉得这个章鱼脑袋就那么讨厌了呢？不过毕竟是同事，稳住，千万要稳住。

"那个……我今天晚上有一堆衣服要洗，以后再说吧。"其实我也只是把现实描述了一下而已。

"……哦。"

不过事实也是这样，我就是要回家去洗衣服，怎一个累字了得哦，你们这种少爷公子是不会了解的……

我继续和他调侃：

"你一个人住，那你父母呢？"

"有父母在太唠叨，一个人搬出来就可以安心地玩游戏了。"

原来和我一样是受尽父母"虐待"的人，不过这丝毫没引起我对他的任何好感，章鱼脑袋还是在那里转啊转。接着我们又说了一些别的事情，他自己也忙，所以也就没怎么再聊天了。下班以后我飞一般地冲了出去，并非其他什么原因，也不是什么OOXX的理由，只是因为他是我圆周范围10米半径内惟一能聊上几句的男同事，可惜本人又不是那么讨人喜欢，为了避免不知说什么好的尴尬，我这么做了。如果连"再见"两个字都不知道用什么语气来说，我想还是别说了吧。不知道是讨厌这单位的缘故还是难道我真的有陌生人症侯群？谁知道呢，连生活都困难的我也没必要考虑这么多了。



"啊！啊！新一期的《游戏机》出了！"这天我终于起得早了，有足够的时间在书报摊停留。唉，早知道就不早起了，也不会看见"不该"看的东西，这是宁愿不吃饭也要买的游戏杂志。预算要从生活费里面扣了，又要有一段只能吃素面的日子了……现在的生活不适合我购入精神食粮，所以要么平时不要去书报摊徘徊，眼不见心不烦，可是一旦接触，对它是完全没有抵抗的。（杂志社的编辑要是知道有这么个穷FANS，不知道他们是该哭还是该高兴……）（泰坦按：这有什么啊，我原来还不是也这样。）

怀里揣着《游戏机》一路上走得格外快，因为到了单位就可以慢慢地品尝了，想到这里我的口水就直流。俗话说美食能让人动心，好的事物也会让人流口水吧！

到了单位，我把书放在一旁，擦我的桌子是每天要做的第一件事情。

"咦，你看《游戏机》的吗？"

和饮水机接洽的家伙又过来了，他今天换了件T恤，不过不是我喜欢的颜色。

"恩！你也看的吗？"

如今游戏杂志战争硝烟四起，每个杂志都有不一样的FANS，说我庸俗也罢，如果是买电视游戏杂志而不选择《游戏机》的，跟我绝对不是同路人。我忽然很怕他是看其他游戏杂志的人，这样的话我们又有话题了——只不过成了吵架，还是和索饭跟任饭为什么要吵架一样的没道理。

"我以前在里面做过啊。"他用很平常的语气说着快速地翻着我的书。

"……啊？你是编辑？你是哪一个啊！"说实话我很喜欢这杂志，不过对编辑不是很熟悉，我想他可能只是个编辑助理之类的吧。习惯了吹牛的某只章鱼，我有点想让他出糗得彻底，听听他自己怎么说的。

"裘达斯（化名）呀。"他向我微微一笑，放下书然后回到自己的座位上，也许等着我崇拜的眼光发射过来，只不过……

"哦。"既然有编辑名，那就是说他也是上过书的罗？不过这个名字实在模糊，我的确没什么印象，也许和我间断地买书有关吧，毕竟他现在已经不做编辑了，换了编辑自然我也不会注意到。我打开MSN，回了过去：

"不认识……"

"……"

章鱼脑袋以他独有的句号表情发了过来。

"那你在里面做些什么啊？"姑且不管裘达斯是谁，我对游戏编辑平时做的事情很好奇，可能这就是游戏杂志编辑FANS们共有的特点吧。

"……当然是写攻略、游戏深度研究、游戏评价分析什么的，杂志上登的那些不就是我们平时做的嘛。"给了他嘲笑我的机会，昏过去，我怎么就没想到这一点。

"哦。"我敷衍地回过去，然后打开我的QQ，在"我的好友"里面找起一直看《游戏机》的人来。

"你一直买《游戏机》的，知道裘达斯不？"

我那当中学计算机老师的朋友“卡谬”老半天才回了过来，家伙一定又在上课，然后偷偷地挂着QQ。“裘达斯不是很熟悉，我比较喜欢星夜。”他的口气一向如此，不入重点也不偏题，这家伙也没一点多的好奇心来问我为什么要问。

这句话已经证明了确实是有这个编辑的，不过不甘心的我决定多方求证——八卦是女生的本性。于是我继续发这样无聊的信息。“梦游美国”回了过来：“裘达斯在你们单位啊！那胜负师在不在啊！”这家伙是街霸中文网的常客，超级格斗玩家嘛，自然心中只有胜负师。不过他的逻辑也太那个了吧……先不说胜负师还在不在《游戏机》，就算他不在那做了，也不至于裘达斯在哪里他就一定在哪里吧！这样我也不用再问他什么了，肯定对夏威夷花衬衫是一无所知的……残念ing。

许久，cloud大叔上线了，想起前段时间他问我PS2游戏的事情来着，且问问他看《游戏机》不。

“以前一直买，现在好久都不买了，没意思。你问这干什么？”

“哦，他们以前里面有个编辑，现在在我单位，就坐在我后面。”

“哦，是谁啊？”

“裘达斯。”

“……”

“怎么了？”

“裘达斯啊！他可是我最喜欢的编辑啊！他真的在你们单位？”

昏了……居然夏威夷花衬衫也有FANS，但是我还是怀疑。

“对啊，我把他的MSN给你吧。”给了大叔夏威夷花衬衫的MSN，我开始偷笑了，聊过天了，就可以揭穿他的真面目了——脑子里YY着章鱼脑袋穿着夏威夷花衬衫跳草裙舞的样子。

……

半个小时后大叔发了一条消息让我很吃惊——

“不愧是裘达斯大人啊！”还多了个尊称，“《FF7》的变态打法太强了！”

“哦，那不错啊。”我不知道说什么好，这和我预期的完全不一样，《FF7》我不是很熟悉，所以知道是怎么回事也没用。

“小7啊！以后要和裘达斯大人多多熟悉啊，到时候带回来我要和他打《铁拳》的！”

居然提出这样的要求，果然是忠FANS啊……

“好！”

我不知道是哪根筋不对，还在后面加了一个微笑的符号……难道……难道他……真的……很强吗？我疑惑了。

一段时间过去了，每天工作完成后的空余时间网聊，逐渐也和他熟悉起来。他经常发给我一些不错的日本动漫游戏站点。因为我看不懂日文，所以对想要找的那些东西心有余而力不足，那家伙似乎知道我喜欢什么一样……我为了“回报”他也经常发一些搞笑图片给他，加上我很“强”的说话方式。比如说人妖和中性人的区别就是：人妖是什么都有，而中性人是什么都没有。这比喻恶心了一点，但的确是我自己原创的。他常常笑得直不起腰来，可惜的是，我没有葛某的搞笑天赋，我也同样笑得厉害。



有次，他实在是笑得不行，发了消息过来，“求你了，别说了，太强了，我只有拜啦！”

“哈哈！知道我的厉害了吧，等我再给你一张。”

“砰”的一声，又一张图片地址发了过去，我早准备好了。

“……”

也不知道他有没有看，有个性的“省略号”快速地回了过来，紧接着一条消息是：“我过来倒水了，不许笑！”

余光已经看到他的起身，本来没什么的，但看到这句话“噗”地就笑了出来，他弯腰倒水的时候看到我的样子也禁不住笑了出来，自然，迅速的归位是王道。

“怎么办？你要负责！”他发过来这样一条消息。

“为什么要负责啊？怎么了？”

“同事们都在笑我，说我傻笑。”

“啊！都是你啊，谁叫你要说那句话的，倒水就过来倒嘛，还说出来，当然有心理暗示了嘛。”

“我不管，你要负责！”

“那你要怎么样啊？”

“跟你开玩笑拉！今天来我家玩吧。”

似乎是气氛很好的样子，我本来也还在笑着打字，于是没有半点犹豫的答应了。

“好啊，不过你要请我吃晚饭哦！”

莫名其妙的，就这样我们去麦当劳吃了板烧——据说是某人当时最爱的食物，然后来到了他的家。原来就在单位不远的地方，我舒了一口气，这样的话等会我还知道怎么坐车，如果要转车的话，岂不是又要多浪费一块钱……（堕落啊！堕落到如此计算）

屁股落到板凳上，我开始不安起来，毕竟只有我们两个人，我是不习惯这样的，有点后悔被他骗了来。还好马上进入了正题，他拿出一只手柄扔给我：“来，打一把《铁拳》再说！”主动申请受虐？明显瞧不起人嘛。不由分说我选好了人——校服版凌小雨，我必选之人物，在《铁拳3》的时候三岛平八和凌小雨都是我很上手的人物，不过平八的招数我完全忘记了，只有小雨的招数我还依稀记得，回忆我常用的招心里想着马上就可以把他搞定。不过我犯了一个致命的错误：我以前玩的《铁拳3》是假3D，而《铁拳4》才是真正的3D格斗游戏，而且三代有模糊按键，只是当时我完全不知道这些，还自以为很在行，更不要说3年没碰游戏机了，唉，我真的是《铁拳》的伪非啊……

刚一开始接触我就后悔了，先前说过的那些大言不惭的话我全都收回来，想起我们的聊天记录我恨不得在地板上找个洞钻进去。当我明白以上那些道理之后我才知道我为什么会输，更何况他的实力——现在我明白了我是在和什么样的《铁拳》高手过招。当然面子是重要的，虽然他一开始就说了“我不会放水的”；虽然我一连被几个“PERFECT”结局收场；虽然他说他要吸烟，所以用一只手和我打……我还是只有这么说：

“唉，好久没打了，什么都发不出来了。”

为什么他的Jin Kazama就这么厉害？不停地打得我浮空，连踏到他的机会都没有。

“用凤凰架啊。”似乎他看出我的沉默，发了话。什么？凤凰架？哎，让我想想怎么按来着……对，下双拳！还好，乖巧的小雨摆出了让我满意的姿势，也给我挽回了最后一点点面子——至少，这种最简单的招式是不可以忘记的。“点双拳……”我按他说的一招一招地连按了下去，真是神奇啊，就像指挥家指挥着乐手演奏出好听的音乐一样，原来我也可以按出这么漂亮的连招啊！

不知我什么时候成了听话的小猫咪，或许，事实验证了他说的不是假话以后，我对他的排斥已经消除了许多吧。

“你好厉害啊，比我们以前那堆人强太多了，虽然我不是最厉害的，但是都可以跟他们打的。”我认真地称赞起他来，“可是我怎么都捕捉不到你的动作，好快啊，真是不可思议。”也许

尴尬得太厉害，我感觉我的脸微微有点发烫，声音也越来越小。

他微微一笑，什么也没说，把盘拿了出来，"对了，《FFX》的动画要看吗？"不知道他是鄙视我是菜鸟，不想继续打下去，还是给我面子而没有继续玩下去。

"好啊！好啊！我很想看最后Yuna和Tidus那一段，太感人了！我都是从网上下载的，那画质实在太恶！"我是真的很想看，同时也谢天谢地他也不想再继续《铁拳》了。



"啊！真的要看啊？"原来他刚才只是随口说说而已，我可是郁闷了，"不是你问我要不要看的吗？怎么，不行吗？不是可以直接读动画的吗？"

"不是啦，"他把《FFX》的盘放了进去，"中间的动画都可以直接读的，但是最后那个要打完BOSS才看得到。"他停顿了一下："不过之前要把所有的召唤兽都打一遍，虽然可以一刀解决一个，不过等到所有的都打完大概要半个小时吧。"

什么！让我吃惊的不是因为看个动画要等半个小时，而是他说可以一刀解决一个召唤兽。一个普通的玩家动动脚指头也想得出来，这是不可能的！想想以前我们玩《FF Ⅷ》的时候，不知道读了多少次档才搞定魔女姐姐的啊，虽然两个游戏的概念完全不同，但是……是最终BOSS啊！他竟然这么容易就可以搞定最终BOSS？我还是不相信……

眼睛死死地盯着电视屏幕，看着还没进入决战的Tidus在迷宫中快速穿梭，我只有等待那个时刻的到来。终于等到打最终BOSS了，我也终于明白为什么会要那么长的时间了，华丽的过场剧情动画浪费多少时间啊，还好我是第一次看，要不然难过死了。

"啪"的一声，Tidus一刀下去，99999的数字俨然现于屏幕上！其实当时我有想过这是不是金手指大爷干的……我正等待着看召唤兽的反击，结果又一段过场动画，已经换了另一只出场了。

过了大概五六只以后他把手柄递给了我，"你来按吧，试试看。"

"啊？我？不要啊，万一死了就划不来了。"我最怕没准备地应付这种打BOSS的场合，连忙摆手到。

"不用啦，轮到你打的时候只要点点圆圈就行了，其他什么都不用管。"

"哦。"我接过了振个不停的手柄，还是不敢松懈的双眼对着屏幕。好长好长的一段动画过去了，最终BOSS也现身了，我刚还在想估计要砍个几刀吧，只见一串相同的数字过后，它竟然烟消云散了！

"……"

我吐了一口气，"这……BOSS的招数什么的都还没看见呢！"

他转过头来对我笑，"是啊，以前我打了好几次都是这样，是后来故意等了半天不攻击，才让BOSS有攻击的机会，本来想看看他的必杀技什么样子，谁知道他又老不出，等了好久他出了，结果攻击力太低，砸身上才减了两三百的血。"很自豪的语气，要不是看到眼前的事实我一定又要对他嗤之以鼻了，他是真的能做到的，不是说谎，也不是吹牛，我脑子里的章鱼脑袋忽然就不转了。

后来我们还看了"异界送"的动画，他说当时不知道可以提动画看，于是反复读档打那个BOSS，为的就是看那一段的动画，那个BOSS恐怕是世界上最倒霉的BOSS了吧。

或许是很久不曾有这种朋友们在一起玩游戏的感觉了，我的心情一下子变得很好起来，如果不是看到墙壁上的时钟指向了11:30，我恐怕还想呆着呢。

"啊！这么晚了，惨了！没车了！"我急得快要哭出来，预算啊，预算！一失足成千古恨，这下只有去火车站才能坐到我家的车了。

"那你怎么办呢？"他关切地问，"我只有去火车站转车了。"我连忙起身，想要马上冲出去。

"火车站？离这儿不远嘛，就两三站，从这儿有近路过去的，我带你走吧。"说着他也站了起来，我将信将疑地跟着他走了出来，"哦！真的吗？那真是太好了！那，那你等会儿回来怎么办啊？这么晚了。"说实话，当时这句话完全是客套作用，我脑子里的念头就是——一定要省下这一块钱！既然他执意要送我的话，那我也不用怕什么了。

"我？谁会找我麻烦啊，一没色二没钱的。"唔……说的也是，穿着一双拖鞋就出来了，汗一个。

不用我想话题，法律专业的他果然是不一样啊，一路上滔滔不绝，逗得我笑个不停，UCG编辑部以前一些有趣的事也尽收耳底。

从学校谈到工作，从UCG谈到现在的单位，从《时空之轮》谈到《FFX-2》，从游戏说到漫画……不知不觉我们已经走到了离火车站不远处的一个花园，他开口道："好久好久都没走那么多路了，我们坐这儿歇会儿吧。"他指着一长条木椅。不管是开玩笑还是他的脚真的痛了，人家这样大半夜地送你，怎么说我心里都很内疚，我连忙双手合掌举过头顶作揖道：

"啊！实在对不起！"不是自己要送的嘛，现在又来抱怨！

"没什么啦，说说而已，你还真是漫画书看多了，动作都一模一样。"他笑着坐了下来。

"你！"我的脸烧了起来，好笑也别说出来啊！不过幸好有这夜色，从表面上什么变化都看不出来。

"这一代有很多人都受这影响的啊！"我不服气地说，从包里拿出两本漫画书，一本垫在屁股下面，另一本递给了他，"用这个垫一下吧，这里车来车往，凳子上的灰不知道有多厚呢。"

他接了过去，但是并没用来当垫子，而是借助路灯微弱的光线翻看了起来。

"这不是古川的《草莓味的秋天》嘛……怎么，你喜欢这种纯情少女漫画啊？"

"没呢，最近想写一个脚本来画短篇绘本，这书的词汇和言语可以借鉴一下，就是让人从字面上就能理解意思那种。"我挠了挠头，皱起了眉头，"我比较喜欢看的是《龙珠》那种少年漫画，故事情节跌宕起伏，能牢牢的吸引让你有继续看下去的欲望，像《草莓味的秋天》那种书，表个白，半天都说不出来，说出来了也表达不清楚……"我撅起了嘴，"作者分明是骗稿费嘛，喜欢谁不喜欢谁看不出来啊！"

他听着笑了起来，合上了书："这可不能相提并论啊，这两本书的类型都不一样。"他转过脸来，一本正经地看着我，"那就这么说吧，你觉得我怎么样？"



汗，巨汗，瀑布汗！虽然知道他是在开玩笑。"打个比方而已，打个比方而已……"我在心里反复叨念着，不过这也太那个了吧，我的脸更红了，慌乱中冒出一句我也不知道为什么会那么说的话："啊……你是个好人啊！"夜色掩盖了一切，也掩盖了我的不知所措。

"看吧，你也会那么说吧，"他马上转换了表情，好像他没说刚才那句话一样，我是不是自作多情？ "你还说别人呢，自己遇到这种事还不是一样？不过你的回答可真有意思。"他笑了起来。可恶，竟然拿我作实验！显然我没有一点处理人际关系的经验，一点点的微风就吹得我波澜起伏，为了快速降低我不正常的中央处理器

温度，我提高了音调，强撑着看着他的脸："怎么啦!就是这样嘛，那你说怎么回答啊!"

他居然认真的和我辩论起来，"哎，你不喜欢就说：'对不起，我对你没兴趣'，或者说：'你很好啊，我很喜欢你' 不就行了?"

这样也可以?这……这家伙真是……我对他简直无语！居然这么直接，我真是服了他了!

"对吧，服了吧，你还说别人呢，自己不也这样，哈哈哈哈！"他还继续笑我，真是被他气死了，的确无言以对，我只好说："好好好，你是老大，我怕你行了吧！"我站了起来，"坐了那么久了，我们走吧。"

把板凳上面的书拿起来放到书包里，再接过他递还给我的书，然后放回到书包里，这个过程不过1分钟不到，也就是说，我们有一分钟的沉默来过渡刚才的尴尬。当然，我是尴尬的，至于他，我就不知道了……

起身开始走起来后，他又发话了：

"那个，刚才的事你考虑的怎样了?"

"什么?"我又开始慌乱起来，我知道是连接着刚才那个话题说的，但是我还是想把话题转换过去，这家伙做什么啊，还继续开这种玩笑?

"考虑什么啊?"我扭转头，故意装傻，"快走，快走吧。"

"问你觉得我怎么样啊?"他追了上来，"我不是开玩笑的啊。"

"这，这，这……"虽然晚上还是热，不过这时候吹的一阵凉风却让我浑身打起了鸡皮疙瘩！我脑子充血，说话结巴："我，我……现在不想考虑这些……"其实除了先前的理由外，说真的，我"奋斗"的计划项目是——25岁之前不谈恋爱不结婚，30岁之前开店（我当时很想开一个漫吧的>_<)。我可不想把宝贵的时间浪费到XXXXX上面去……以下再次省略三万个字。

"这无所谓的呀，我又没有要你现在答应。"他居然毫无变色，继续说着，而且好像一点尴尬都没有，反倒搞得我紧张死了。

"我就是想让你知道而已，本来不想这么早说的，可能你也会觉得有点唐突吧。"什么有点唐突?简直就是非常之郁闷！我也不知道说什么，支支吾吾地开不了口。他继续说着："在和你打完《铁拳》之后我就决定了，一定要说出来，不快点就会被人抢先了。"汗，他这么一说我更不好意思了，我打得那么菜，还……更何况……

"怎么会呢，其实以前根本没人追我的啊，男生都把我当兄弟看……"就算是一种拒绝的方法吧，我也继续说来着。

"那是他们没眼光，本来打游戏的女生就不多，你又……"

"什么啊，我们那里和我一起打游戏的女生可多呢。"我抢过他的话，怕听到什么再让我起鸡皮疙瘩的词。

"就算是吧，可是10个女生中有一个打游戏的，这比例算下来也没多少了。"

"但不是10个男生10个都打游戏啊，而且打游戏的男生不一定会想要他们的女朋友也要打游戏啊。"

"多数都是这样想，至少我和我的朋友们都这么想的。"

……

为了避免更多敏感词语的出现，我不停地转换着话题，我们这样"争执"着终于来到了车站，可惜的是这么晚了，估计要等很久才会有车来。唉，我真怕他会继续说些什么啊……

"恩，一会车来了我就走了……那，你怎么回去?"我低着头在一边，不好意思，不是说客套话的话，我宁可一直这样保持着沉默。

"没事，我走回去就是了。"他还是那么"强悍"地说话，表情从头到尾都没怎么大变过。

这让我更加紧张起来："你……哦……"我都已经语无伦次了……天啊，车什么时候才来啊！正在我汗颜的时候，车终于来了，我重重地吐了一口气，头都没回地说了一句话："我先走啦！再见！"几乎是奔跑着冲上了车，忽然想起来他还在后面，也没听清或者根本没听到他有没有回答我，于是我回头瞟了一眼，却看到他已经迈开步伐开始往回走了……

呼……我悬着的心彻底的放了下来，最怕遇到这种事情的我，在这种非常的时期。我想，除了逃避，没有其他办法，我真的是一点时间都浪费不起啊……

到家后，就像公主到了12点，就只能变回灰姑娘一样。现实还是现实，睡觉前我照例开始算起了明天的开销，可是关灯以后却怎么也睡不着觉。说认真的，要说我一点没考虑他的事那是假的……一开始的确不觉得他怎么样，也许就像他说的那样，在和他打完《铁拳》以后，我已经对他大大改观了。而和他争执过的话题我也并非完全不同意，当时只是为了回避这个问题而已。也许，这就是游戏玩家的宿命吧——在游戏中不知不觉相互吸引着对方，就像志同道合的革命家一般结为伉俪，为他们自己的理想共同奋斗一样（呃……打了个恐怖的比方），这种特有的游戏魅力，这种特殊的感情，也只有游戏人自己才会理解吧。

都是夜里晚归的原因，早上居然没有自己醒来，闹钟的声音刺耳得让人头痛。我挣扎着爬了起来，揉揉惺朦的眼睛，清醒的瞬间让我想起了昨天的事：



"怎么办呢?我怎么面对他呢?"

满脑子都是乱哄哄的东西，光是想与他见面后要用什么样的表情，都预设了好几种。我是肯定不能答应他的，现在的我没准备好，根本不适合谈恋爱，更不用说是在什么样的生活环境下了，另外是我的确觉得他真的很了不起，不愧是我喜欢的UCG的编辑啊，虽然当时我不认识他。有这样的一个好朋友，我也会觉得很骄傲的，所以我也不想和他避而不视！唉，真是麻烦啊……难道男生女生之间就不能只谈友谊吗?

胡乱想着的这段时间竟然就已经走到公司了，我先探头看了看，除了GM还没有其他人来。我松了口气，这下好了，我也不用绞尽脑汁地想要怎么和他打招呼了。没想到思考的力量这么大，让我不知不觉地就走完了到公司的路，而且也造就了少见的早勤……

刚坐下来，正待开机，忽然背后传来一个声音："嗨，那么早啊。"

吓了一跳，刚才不是没别人的嘛！扭头一看，居然是夏威夷花衬衫，原来他今天也早来了……

"是不是昨天一晚上都没睡好?"他笑着说。

"我想来早不行啊！"

我的脸一下子就热呼呼的了，而且那家伙最讨厌的一点就是说什么都那么直接，让人抬不起头来啊！于是我狠狠地反击了！

"我昨天睡得很好，哈哈！回去没被劫色吧?"我顺便还开了一个玩笑。

"没，我打车回去的。"说着他走到他自己的座位上坐了下了，打开计算机。

我再次松了一口气，没有提及到"那件事"的话就没什么了，我想我还是可以和他像往常一样地说话和开玩笑。不过烦的事也开始了，那家伙开始明目张胆地"恶心"起来，有次说到一个很恶搞的事，我用MSN发了条信息过去："哈哈，气死了吧，打我呀，来打我呀！"要是以前，他一定会用数字符号写《铁拳》招数来表示他对

我的鄙视，然后我会继续写其他更强的话语来抵挡他的招数，可现在——

“我舍不得打。”后面还加了一个害羞的表情……

原谅我真的很想用“五雷轰顶”这个成语所带来的震撼效应，以此才能表达我现在的心情。“受不了啊！”我在心底大叫到，这样的话我没法和他继续“正常”的沟通啊。于是我以很严肃的口气给他回了过去：

“你再这样的话我可生气了哦！说好了不提的嘛。”

“我只是喜欢你而已，我心里是这样想的啊，要是你不喜欢的话我不说就是了。”他也倒是听话，马上回了过来，而且后面还加了一句：“我说了我喜欢你，不管你答不答应，我都不会放弃的。”

……

又不是革命，用得着这样吗？搞得我现在直抱怨为什么上学的时候，不开设一门叫“社会人际关系学”的课呢？真的是害苦了像我这样天真的小MM（-_-b），因为太强烈的“我想和你做好朋友”，让我真不知怎么和他说好，于是我也只有打省略号过去了。

后来的日子里也倒好，没有什么特殊事件发生。因为之前已经说过了，我在单位也没有其他朋友，所以走哪里也只得和他一路。也罢，幸好我们是同类人，所以不会发生让我尴尬的事，如果他在外面好意思“发嗲”的话，嘿嘿……

“我一直想开个漫吧，所以现在要存钱啊。”

“你想得太简单了，没那么容易的。我以前暑假打工也做过类似的生意，虽然说是赚了些钱，不过不好做的。除非像我一样，能看准市场，见好就收。”

夏威夷花衬衫的一个很大优点就是：说到跟他自己爱好的游戏动漫有关的东西时，他就会特别认真地和你一起讨论起来，虽然他会自大地说自己在这方面如何如何，不过，他的确能做得到，而且有这能力。所以和他说这些事情的时候，就算听到他自夸有些许不爽，也让我心里感到很塌实。

今天是单位组织新同事见面会，找了个吃自助餐的地方让大家在一起热闹热闹，说是培养一下感情。我其实一点都不想去，因为去了也还是谁都不认识……不过花衬衫似乎很高兴，在接到NOTES的这个群发消息以后，他就叫我下班后和他一起走。我也没有其他可以一起走的人，所以……没办法拒绝。

一路上我们都在激烈地争论着，虽然好似吵架一般的“言辞义正”，但是我真的很开心，当时我想：要是能永远都这样就好了！一直以来，都没人和自己长时间一起讨论相同的爱好，没想到现在给碰上了！夸张一点的来说，现在真的很幸福呢……俗话说：“男人的温柔就是毒药。”其实，在我不排斥他后，已经不知不觉的接受了他，只不过，在自己心里不肯承认罢了。

到吃饭的地方以后，我不搭架地和他们网站编辑部的人坐在一起，不过似乎也没多大关系，因为我们部门的人好像根本就没注意到我的存在。还好，能说会道的他，一会就把气氛搞得很融洽，后来连我也开始放肆地笑开了。

仿佛是个很好的机会，吃完饭后他再次邀请我去他家玩游戏，其实我也是很想再去玩游戏的……我可是很诚实的，所以……

“好呀！”我正笑得厉害。

路边的霓虹灯照亮着一切，在这个繁华的上海，又有多少人此时的心情和我一样复杂呢？总觉得自己好像在被他牵引着，但是又心甘情愿地被他牵引着，心里想着：“就让我一个人吧！别来理我！”可是又心安理得地享受着这样的状况。

路上遇到一些卖花的小妹妹，让我奇怪的是，上帝也不会想到我们是一对情侣——衣着打扮什么都不相称，为什么偏偏她就要把花凑到面前来呢？

“哥哥买束花给姐姐吧！”

我的脸都快红到脖子根了，我大阔步的往前走去：“快走吧，快走吧！”

“要不要……买一束给你啊？”他还真站在那边“欣赏”起花来，真不知道他是傻得不行还是在恶搞。现在想起来，要真的是拿我BT的话，当时就应该冲上去狠狠赏他一拳……不过，转念一想，要的确是发自内心的说那句话，那也真是傻得可以了……

“不要，不要！快走吧！”我极其不耐烦的回过头大声地叫着。我加速跑开了，他追了上来：

“何必和她们认真呢，只是开玩笑嘛。”

“不是啊，你不知道而已。”我脸还是红红的，不过已经是“满腹怨念”的气了，“我们那里有条步行街就是这样的，卖花的小妹妹很多，你说不要走了也就算了，她们很厉害的哦！”

他笑了起来：“哦，有多厉害？”

“有把花插到你口袋的，有一直拽你包包或者衣服的。最强的是那一次——”我还没说自己反倒先笑了出来。

“你说完再笑啊！”他居然着急了，看到这样子，我更笑得厉害了：“上次……上次我们班上几个同学一起逛街，有两个女同学恶搞，她们暗中商量好了，卖花的小姑娘一出现，就同时去掺其中一个的男同学。结果那小姑娘也真是强，她就抱着那男同学的腿跪在地上不走了，非要他买花。哈哈，当时笑死我们了……”我笑得越发厉害起来，还蹲在了地上……许久，没听到其他声音，我站了起来，看到他在一旁盯着我。

“你……”我愣住了。

“一点都不好笑……”他很认真地对我说。

“……哈哈哈哈哈！”他的表情太搞笑了，我忍不住又笑了起来。

一路说说笑笑走到了他家里，坐在沙发上，我还在笑着：

“你不要太搞笑，这样是要出人命的哦。”他微微一笑，转身倒了一杯水递给我，我伸出手去接，突然他开口问道：“怎么样，跟我在一起是不是很开心？”

听到这话马上我的表情马上的180度大转变，我没办法面对他这种事实的自信，我只有低下头，狠狠地喝着水，来平息心跳的速度。

“怎么了，说话啊。”他紧挨着我坐了下来，因为他笑着说话的原因，我不知怎么的忽然害怕起来，而且因为我本来就坐在沙发边上，已经贴着扶手了，所以想挪动身体离他远一点也没可能了……

我深呼一口气，转过脸去正视着他，脸涨得通红：

“我……现在，真的不想，你……”我知道我要说什么，但是我什么都说不出来，即使说出来，也不是一句完整的话。

“我知道你想说什么，”他的脸也忽然变得好认真：“这段时间你也看到了，还不相信我吗？”

我根本不知所措：“不是不相信你啊！我是真的……不想，现在，现在……”我停住了，牙齿紧紧的咬着嘴唇，然后是很长时间的沉默。

许久，他伸出了手，放在我面前，再次开了口，“相信我吧。”

我的身体一抖，差点就倒在他身上。我微微正坐，继续咬着牙齿，继续着沉默。



他居然没有把手收回去，还是放在我面前。他非常认真地注视着我，仿佛是在问：“好吗？”我的脑子乱哄哄的，心里想着：“要是你再靠过来我就打你！”正在这时候他的手无意中碰到了我握着杯子的手，我被这举动吓到了，什么都没说一股脑地冲出门去，后面发生了什么事我也不知道，只知道他没有追上来。他家出来就是马路，车流堵住了我的去路，不然我想我会跑上一段时间的。停下来后，听着汽车过往鸣笛的声音，我一团糟的脑子总算有一点清醒了。我心里不知为什么有一种想哭的感觉，说不出来的一种失落的感觉，我茫然地往车站走去。

忽然有一条短消息跳了出来：“我不会为今

天的行为道歉的，因为我没有做错。”原来是他发的，这么强硬的口气，是他一贯的作风，我叹了口气，开始心里烦闷起来：“难道，我们连朋友都做不成了吗？”

……

我怕明天见到他的时候我们就成了陌生人，不管怎么说，其实我早已把他当做重要朋友来看待。因为，他彻头彻尾地吸引着我，让我不想失去他。

一阵风吹来，我用手使劲的撩了撩头发，仰着头的时候，忽然看到对面单位楼上的灯还亮着。“还有人在？”我自言自语。我又使劲摇了摇头：“我傻了，GM24小时都要在线，肯定要有人在的。”那既然这样的话，我就去单位上上网吧，要不这样回家的话，估计我也还是睡不着。

走进办公室，GM还不少人在，也罢，我也不那么害怕了，空空的房间容易让人产生不好的幻觉。

打开QQ，人真多！晚上果然是活跃者的天堂。“暴走天使”看见我上线后立刻发了一个消息过来：“嘿，来啦。” “好啊，怎么样了？”我在家乡的时候加入了一个漫画社团，暴走天使是我的一个学弟，他现在面临着就业的问题，一直没找到工作，应该不太开心，我平时经常安慰他。

“还是这样，不过经常可以接到非羽的短信，让我没那么无聊。”“非羽”也是社团的学妹，她喜欢暴走天使，不过暴走好像对她没什么感觉。

“那很好啊，非羽对你不错嘛，羡慕哦。”

“羡慕什么啊，找不到工作，一切都没意思。”他还是心情不好。

“不能这么说的，”非羽妹妹的忙我当然要帮啦：“你现在心情不好对不对，但是收到她的短消息你很高兴对不对？不要告诉我你收到谁的都一样。”

我打了一连串的字过去，他一定招架不住。果然，许久以后，他才发过来一句话，“这……是的，你怎么知道？”

果然是小男生，我在心里暗笑，然后很正经地继续给他回过去：

“这么说吧，我知道你一开始不喜欢她，没错吧……但是你现在没找到工作，心情又不好是吗？她却很明白地对于这些什么都没说，只是说些让你开心的事？”我一鼓作气地打下去，“你和她在一起有压力吗？开不开心呢？是不是很轻松？这样的话，这种感觉是不是比看到一个只是让你脸红心跳的人要好得多呢？”

也许是他打字太慢，也许是他被我问得措手不及，好半天他才回过话来：“我简直无语了，你怎么什么都知道啊？”我手捂着嘴笑着，笑完了以后继续打下去。

“你就别管啦！既然是这样的话，为什么你不接受她呢？”我不是一味地乱劝，学弟是个很优秀的人，只是有些小男生罢了，虽然学妹已经工作，但是她温柔又懂事，不是这样的话我才懒得做这些事呢，成全一桩美事何乐不为呢？

“没有啦，只是我现在一事无成，也不好意思和她……唉……”

看样子这家伙是心有余力不足的样子，原来他还是有一点那个的。我在火上浇了一点油，让火焰继续蔓延下去。

“你其实可以试试开口的，她等你很久了。难道你要让女孩子先说吗？”我故意分成几条的短信发过去，造成轰炸的效果。

“你其实是喜欢她的对不对？自己是不能欺骗自己的感情的！”

轮番轰炸后，他终于妥协了：“那，我要怎么给她说呢？”

“当然是你自己想啦！难道表白也是要我来教你吗？哈哈！成功了可要请我吃饭哦！”

“当然啦，只要你回得来。”

“你出飞机票啦，我肯定回来。”

“你美去吧！自己从长江游回来。”

“拜托！是逆流耶，我又不是鱼投胎可以用跳的……”

……

那个夜晚让我记忆深刻，不光是因为我成全了一对姻缘（他们现在已经很开心的在一起），还因为我终于让自己说出了真心话。我劝学弟那些话不正是现在我的心情独白吗——你和他在一起有压力吗？开不开心呢？是不是很放松，很舒服呢？这样的话，这种感觉是不是比看到一个只是让你脸红心跳的人要好得多呢？

我在笑过以后忽然想到：“小7啊！以后要和裘达斯大人多多熟悉啊，到时候带回来我要和他打《铁拳》的！”cloud大叔以前说过的话忽然浮现在我面前，这些回忆多么令人惬意啊，我发自内心地还想要更多一些……

我抬头看看墙上的钟——11：20，还来得及！我一下子站了起来，关掉了计算机，冲了出去。“明天……明天的话，他会不会不理我了呢？他会不会……不要，我不要等到明天！”我的心砰砰的狂跳着，待到电梯门关了以后，我拿出电话来，打开今天收到的最后一个短消息，然后选择了“回电话”这个选项。

“喂……”

还没等他把话说完，我先开了口：

“我是小7。”

他似乎很吃惊，不知道说什么好

“你……”

“我……我答应你。”声音很轻，我觉得说这句话好困难。

他果然是很冷静的人，一开始并没表现出很高兴的样子：

“你……想清楚。”

我深呼一口气，又说了一遍：“恩，我答应你。”

然后听到他用有点兴奋的语调说话了：“你现在在哪里？”

“恩……我在单位，现在下来了。”

“好，在门口等我，我来接你！”

终于到了底楼，我调整了一下呼吸，慢慢地挪动着步子。接下来，该怎么进行呢？

透过一楼大堂外面的玻璃，我看到了远远站在门口的他，居然穿着睡裤就出来了，我开始有点后悔了……我不好意思地把头扭到一边，用手挠着头……该死，等会我还要向他借钱坐车回去……唉，又超出预算了……

后记：我和他交往已经一年了，每天可以和自己喜欢的人在一起快乐地玩游戏看动画，探讨共同的话题，再加上我们两个特殊的工作性质，现在的小7真的很幸福！没有什么更好的词汇能形容我的心情了，到现在都还像在做梦一样。“瓦割龙王霹雳掌，修罗霸王靠华山，痞得要死”——此文献给我最重要的人和在《UCG》工作过的每一位编辑。



泰坦按：

这是一篇让人读罢能够会心一笑的小说，《游戏·人》到今天为止出了八辑，此类文字并不多见。看得出写文章的女孩子是个快乐的人，当然这里面还有她男朋友的功劳。能够让自己喜欢的女孩感到幸福快乐，无论从理论上还是统计数字上来看都是非常不容易的事情，也有许多男同志把它当作毕生的事业来对待。我常常想，等到生产力极度发达，生产资料按需分配的年代，“泡马子”一定是最受年轻人青睐的职业之一，而恋爱知识也一定会将成为热门专业的必修课。要是我生在那样的年代，而且是一个帅哥的话……咳，咳，读罢这篇小说，我突然觉得有时间和精力去泡马子的男生们真是幸福啊，繁忙也许是一种借口，但那却是基于事实的无法回避的借口……时间，才是最宝贵的财富。

主持人：SOUL

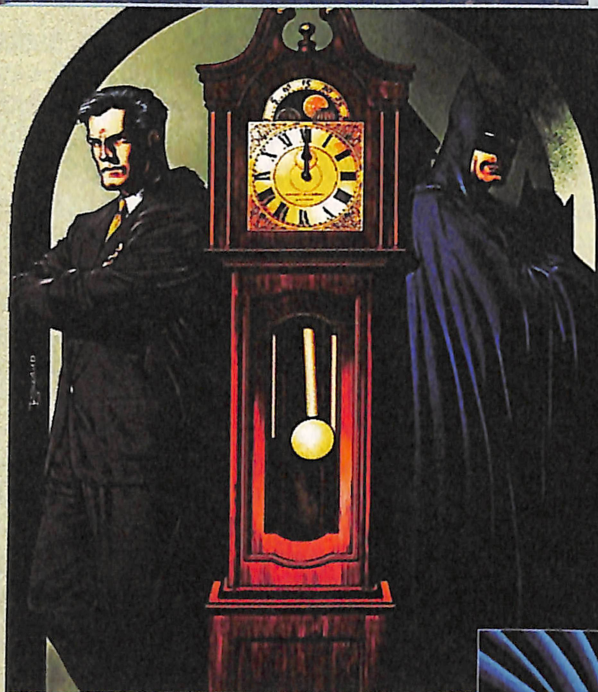
SOUL的秘密花园

这里是SOUL的唯图主义世界！

本期主题：即将电影化的美国漫画

一起来分享SOUL的秘密画卷！

其实绝大多数会电影化的美国漫画都是DC或是MARVEL两家漫画公司的超级英雄漫画，因为只有这样的漫画，里面的主角造型才够酷，他们的能力施展起来才够喧哗。



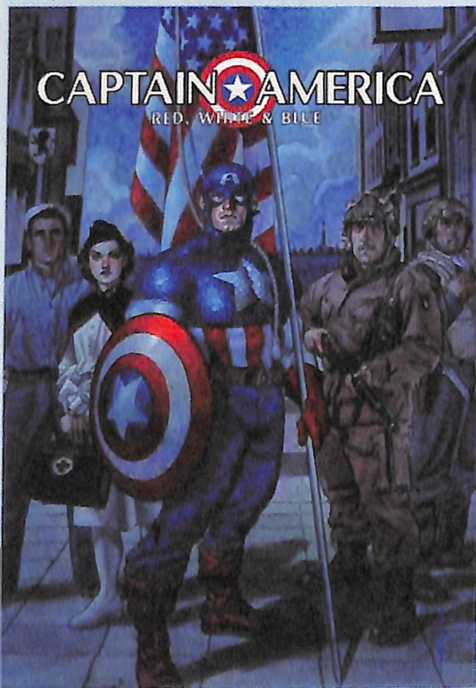


超级英雄的集合，晕，SOUL也有一大堆人不认识呢。不过相信随着漫画改编电影热潮的持续，SOUL会逐渐认识上面更多的人物的。(*^◎^*)

DC漫画公司的主力之一《蝙蝠侠》(Batman)，新一集电影名为《Batman Begins》，上映日就定在2005年6月17日！而该电影预告片的首次放映被放在2004年7月23日上映的《猫女》的开头……连预告片也炒作啊……



MARVEL公司的《美国队长》大家并不陌生，老玩家小时候就玩到了它的相关FC游戏了吧？该漫画的电影化也已经确定，虽然正式的上映日还没有公布，但相信不久的将来就会公布了。说实话，对漫画人物已经有怀旧感情的话，再看它的电影，那感受会有很大不同的。





《蜘蛛侠》，不用说了，目前为止漫画改编电影最成功的一作。第一集出乎意料的超级成功之后，第二集前两周的美国票房就有2.5亿美元以上，这还不算全球其他地方的票房啊。当然，《蜘蛛侠2》电影的制作成本也是最高的——2.1亿美元！现在SOUL和大家一样非常期待8月5日《蜘蛛侠2》在国内的上映！至于第三集，上映日已经被定为2007年了，好像蛮遥远的……











《Iron Man》，钢人，现在不是流行金属感吗？我们家钢人他可全身都是金属喔。《Iron Man》电影将在2005年夏季上映，嗯，到时候场面一定酷毙了！

《Elektra》（伊莱莎），大家看过去年的《超胆侠》没？里面的珍妮弗·嘉纳演的女主角伊莱莎就是她了，如今她又要成为2005年2月18日的电影《Elektra》的主角，不过这次超胆侠还会在电影中出现吗？





《超胆侠》，主角的漫画原造型就是这样子的，呵呵，你是不是想说他的武器怎么像跳绳……另外胸口的"DD"符号好像也是电影中没有的。电影《超胆侠2》已经预定2005年内上映。

这幅漫画人物集合大家熟悉的应该不少。哎，为什么冲在最前面的是蜘蛛侠啊？要论能力，他并不是最强的喔，呵呵。



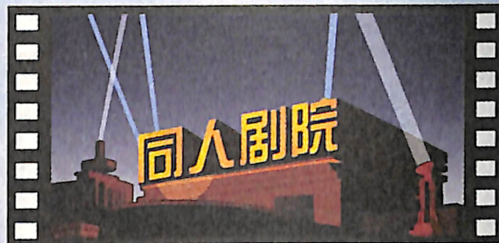
《神奇四侠》(Fantastic Four)，和《蜘蛛侠》一样出自美国漫画大师史丹·李的之笔。画中右边那四位才是我们的主角，不是左边那些，当然，不得不承认，我们神奇四侠也是怪物……《神奇四侠》电影预定将于2005年7月1日上映，又是2005年？天哪……



这就是《超人》的漫画造型，《超人》漫画属于DC公司，说起来，还是DC漫画电影出名得更早，只不过这几年来是MARVEL公司的漫画抢尽风头。电影《超人5》，预定2006年夏季上映，还有2年……

译 沙罗

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV



最终幻想IV剧本

（最强的军事国家巴隆的飞空艇团“红翼”正在归国的途中，船上的每个人都阴沉着脸，就像是远征战败归来一样）
士兵：塞西尔队长，马上就要到达巴隆王城了！
塞西尔：嗯……
士兵A：队长他果然……
士兵B：毕竟，就算是国王亲自下达的命令……
士兵C：从无辜的人们手中将水晶……
士兵D：我们“红翼”这样高贵的飞空艇团，竟然要对弱者进行掠夺……
塞西尔：别说了！
士兵A：但是队长！
士兵B：对毫无抵抗的魔道士们进行掠夺，我们……
塞西尔：大家听好了！为了我们巴隆王国的繁荣，水晶是不可或缺的！而陛下认为米西迪亚的那些人对水晶的秘密了解得太多，对我国已经造成了威胁，所以……我们是巴隆王国的飞空艇团，巴隆的“红翼”！所以要绝对服从陛下的命令……
士兵：队长……
（突然，魔物自高空出现）
士兵：队长，魔物出现了！
塞西尔：全体人员做好战斗准备！
（“红翼”与魔物的战斗非常激烈，不少队员纷纷受伤倒下，但是在塞西尔的努力下，魔一物终于被击退）
塞西尔：大家都没事吧？
士兵A：是的。
士兵B：但是最近魔物的数量似乎……
士兵C：确实越来越多了。
塞西尔：这是什么事件即将发生的……前兆吗？
士兵：到达巴隆王城了！
塞西尔：好，着陆吧。
（一进城门，前来迎接塞西尔的是亲卫兵长贝根）
贝根：啊，您已经成功拿到了水晶是吧？
塞西尔：但是米西迪亚的人们几乎没做任何的抵抗……
贝根：您在说什么不着边际的话啊？好了，陛下正在等您呢。
（大厅门外）
贝根：塞西尔殿下，请在此稍等片刻。
（贝根独自一人进了大厅）
贝根：陛下……我感觉塞西尔那家伙自回来之后似乎变得对陛下有些不信任了。
巴隆王：此事当真？不愧是亲卫兵长，做得非常好！不过既然水晶已经到手，我也就不再追究了。叫塞西尔进来。
贝根：遵命。塞西尔殿下，陛下叫您呢，请这边走。
巴隆王：一路辛苦了，塞西尔。水晶呢？
塞西尔：是的，在这里。
（塞西尔将水晶递了上去）
贝根：似乎是真品没错。
巴隆王：是吗！哦，多么耀眼的光辉啊！你可以退下了，塞西尔。
（国王与贝根两人贪婪地欣赏着水晶。塞西尔转身就要离开，但在停留了片刻后，突然转过身去，大声叫道）
塞西尔：陛下！
巴隆王、贝根：什、什么事！
塞西尔：陛下，您到底有什么打算？大家现在对陛下都抱有成见！
巴隆王：以你为首是吗？
塞西尔：我绝对没有那么……
巴隆王：你以为我在这里就什么都不知道了么？没想到连你这样的人都对我不信任……很遗憾，我不能再将“红翼”交付给你！你的飞空艇队长一职已经被解除了！
（塞西尔努力想要走到国王面前进行解释，但被卫兵拦下）
塞西尔：陛下！
巴隆王：现在给你讨伐幻兽的任务！传闻在密斯特的山谷附近有幻之魔物出没，你要将其打倒并把这个爆弹戒指送到密斯特村落。明日一早即刻出发！
卡因：请等一下！塞西尔并不是……
巴隆王：卡因，如果你担心这家伙的话，就和他一起去吧！
塞西尔：陛下！
巴隆王：我要说的就这么多了！拿上那个戒指，退下吧！
（两人拿着戒指离开了大厅）
塞西尔：实在抱歉，卡因。我把你也拖累了……
卡因：只要把那头幻兽打败了，陛下应该就会原谅你，你还有机会回到“红翼”。不用在意。出发的准备就交给我，今晚好好地休息吧。
（在返回住处的路上，塞西尔与恋人罗莎相遇）
罗莎：塞西尔，你平安无事真是太好了。因为之前的任务那么紧急，我很担心呢。
塞西尔：我没事。我们……面对那些毫无抵抗的魔道士，是不会受伤的……
（塞西尔一副悲伤的表情，转身欲要离去）
罗莎：塞西尔！过一会我再去住所找你……
塞西尔：好的……
（刚走到住所门口，飞空艇整备队队长希德叫住了塞西尔）
希德：你回来了，塞西尔！罗莎非常担心你，如果你把她弄哭了，我可不会原谅你哦。话说回来，我那些可爱的飞空艇们都没出什么问题吧？我可不能让你的部下们随意在我的船上胡来……怎么了，一直阴沉着脸？
塞西尔：其实，希德……
（塞西尔将事情的经过原原本本地告诉了希德）
希德：你说什么？要去讨伐幻兽？除了你以外，还有谁能够领导“红翼”！陛下也真是的，到底在想些什么啊，还要我制造新型的飞空艇……我可不想把飞空艇弄成杀人的道具！现在镇上的人们也对陛下的行为觉得非常奇怪……总之你可要小心一些，什么鬼幻兽之类的，你的暗黑剑一击就能解决了！我先回去了，最近几天都没怎么回去，女儿又在大发牢骚。
（塞西尔回到了住所，但夜里他辗转反侧，怎么也不能入睡）



塞西尔 哈维
セシル・ハーヴィ（20岁）
CECIL HARVEY
号称巴隆王国最强部队的飞空艇团“红翼”的队长。原本是孤儿的他，在2岁的时候被巴隆的国王所领养并由国王养育长大，在学校毕业的同时，与好友卡因一起进入了巴隆的军校。由于他是个孤儿，所以其身世来历等一概不明。但由于他那认真负责以及温柔的性格，令其得到了许多人的尊敬和爱戴，这些人中便有他的爱人罗莎。不过他对自己“暗黑骑士”的身分而自责，总是回避着罗莎对他的关切。后来由于反对巴隆王国的掠夺行动，被国王放逐。他的头号敌人哥鲁贝萨实际上是他的亲哥哥。

塞西尔：陛下……他到底怎么了？以前他还是骑士的时候是那么地亲切，把身为孤儿的我还有卡因一起，视为自己的孩子一样抚养成人。而如今……米西迪亚的水晶，当真有必要从那些毫无抵抗的村民手中把那东西抢夺过来吗……就算是命令，但做这种事情，我……

（罗莎来到了他的房间）

罗莎：塞西尔，到底出了什么事？急急忙忙地去了米西迪亚，现在又要去讨伐幻兽……而且你从回来以后就变得很奇怪啊。

塞西尔：不，我没事……

罗莎：那么把头转过来吧。

塞西尔：我在米西迪亚……从无辜的人们手中将水晶给……与这副暗黑骑士的外表一样，我的心也已经被……

罗莎：你并非那样的人啊。

塞西尔：我只不过是个不敢违抗陛下旨意的胆小如鼠的暗黑骑士而已……

罗莎："红翼"的塞西尔是不会说这么没出息的话的！我所喜欢的塞西尔是不会这样的……明天，就要去密斯特了吧？如果你路上出了什么事，我……

塞西尔：不用担心，卡因也会和我一路同行。已经很晚了……你也回去休息吧。

罗莎：多小心啊……

（罗莎离去）

塞西尔：谢谢你，罗莎……不过我是个暗黑骑士，不能和你……

就这样，曾经担任飞空艇团"红翼"的队长，暗黑骑士塞西尔被国王剥夺了职位，与龙骑士部队长卡因一起朝着边境的村落密斯特出发了。

飞空艇实现了人类长久以来渴望翱翔天际的梦想……但是，在梦想实现的同时，飞空艇的机动力即成为了人类满足那邪恶欲望的工具。巴隆王国依靠飞空艇团"红翼"而成为了最强军事国家，为何已经拥有了强大力量的巴隆，还会去搜寻水晶呢……另外，数量庞大的魔物为何会在光天化日之下成群出现呢……水晶依然静静地散发出夺目的光辉，仿佛已经知道了一切的缘由一样……

（在通往密斯特的洞窟中，卡因与塞西尔成功打败了阻止他们通过的幻兽，来到了密斯特村落。）

塞西尔：戒指发光了？

（突然，爆弹戒指发出了炽热的火焰，火舌立刻扫过了整个村落。）

卡因：这是……

塞西尔：原来为了这个目的，才要我们亲自送来吗……

卡因：为了焚烧这个村落……

塞西尔：为什么要这样？巴隆王！

（愤怒间，突然传来了一个小孩的哭泣声）

塞西尔：那是？

女孩：妈妈的龙死了，所以妈妈也……呜呜……

卡因：对了，我好像听说过，世上有一种名叫召唤士的人类，他们拥有召唤出魔物的能力……

塞西尔：难道我们之前打败的那头龙，就是这个孩子的母亲……

女孩：那么说，是大哥哥们杀了妈妈的龙吗！

塞西尔：没想到……我们间接杀害了你的母亲……



卡因 海文德

カイン・ハイウインド（21岁）

Cain Highwind

巴隆王国龙骑士团团长。他的父亲与他一样曾担任过团长，这种父子两代担任龙骑士团团长的事例，在巴隆王国的历史上还是头一次。虽然他的身世比塞西尔稍好些，但他儿时父母双亡，也使他成了孤儿。也有传闻说卡因的父亲是被暗杀的，理由是那时正是他父亲作为团长风华正茂的时候。这传闻在龙骑士团成员间也引起了轩然大波，只有他父亲的龙还坚信着，等待他父亲的归来。龙的心打动了成员们，令他们更加团结，但卡因父亲的龙却渐渐地衰弱了下去。拯救了这头龙的，便是卡因。由于他具有令龙敞开心扉的力量，所以被任命了团长一职。他和塞西尔既是好友又是一对好对手。

卡因：看来陛下是想将这个村中的召唤士赶尽杀绝，所以才派我们来这里……

塞西尔：怎么会这样……

卡因：虽然这孩子很可怜，但看来我们必须得除掉才行。

塞西尔：卡因，你！

卡因：不动手的话，我们就会被干掉！

塞西尔：对方还是个孩子啊！

卡因：你想违背陛下吗？

塞西尔：我已经厌恶了重复的杀戮，不想再跟随他了！

卡因：哼，我就知道你会这么做。不过我可不会让你一个人脱离巴隆的。

塞西尔：卡因？

卡因：无论陛下如何有恩于我，但我也无法作出有损龙骑士名誉的可耻行为。

塞西尔：那你的意思是……

卡因：不过巴隆好歹也是世界第一的军事大国，仅靠我们两人是不可能活下去的。现在只能通知其他国家，请求他们的支援。另外还要救出罗莎！

塞西尔：谢谢你，卡因。

卡因：我并不是为了你才这么做的。总之这里很危险，我们得快点离开这个村子。那个孩子怎么办？

塞西尔：只能和我们同行了！孩子，这里很危险，快和我们一起……

女孩：不要！

卡因：没办法了……就算来硬的也要……

女孩：不要靠近我！

塞西尔：请等一下！

女孩：不要！我讨厌、讨厌大家！不要——

（在女孩悲伤的呼喊中，一个巨人突然出现并引发了足以改变山脉的大地震，塞西尔瞬间失去了知觉，过了不知多久才醒来，发现身边只有那个小女孩）

塞西尔：太好了，这个孩子平安无事……卡因，卡因！你在哪儿……（周围毫无动静）看来此地不宜久留，我得赶快带这个孩子离开这里……卡因，你可千万不能死啊！

奥亚西斯村的旅店

（塞西尔一直守护在女孩的床头，直到她清醒过来）

塞西尔：你醒了吗？

女孩：……

塞西尔：你的母亲等于是被我杀死的……我不会指望得到你的原谅……不过，至少希望你愿意接受我的保护……

（此时，巴隆国的一位将军突然带兵冲了进来）

将军：可找到你了，塞西尔！

塞西尔：等一下！巴隆王他……

将军：这是国王的命令。绝对不能让这个密斯特村的遗子活下去，密斯特人的存在会给我们带来威胁。

塞西尔：你说什么？

将军：好了，快把那个女孩交给我！

塞西尔：我拒绝！

（在断然拒绝了将军的要求后，塞西尔出手打败了他们）

女孩：对不起，都是因为我……

塞西尔：该道歉的是我，而且我所犯下的错误不是道歉就能够解决的……

女孩：但是，你保护了我……我叫……瑞狄亚。

塞西尔：谢谢……瑞狄亚。

（就在他们即将准备离开这个村子时，却突然从村民那里听到了一个消息）

村民：有一位来自巴隆的女孩在村口前倒下了。听说是得了可怕的持续高烧，昏迷中一直叫着塞西尔的名字……

（惊讶之际，两人赶紧来到了这位女孩的病房）

塞西尔：罗莎……

罗莎（昏迷中）嗯……塞西尔，你不能死，塞西尔！

村民：想要治好高烧，就一定要有幻之宝石"沙漠之光"才行。不过那个宝石只有在一种叫Antrion的魔物栖息的洞窟里才有……

（事不宜迟，两人立刻向北出发，途径地下水脉时遇到了一位老人）

老人：哦，青年人！没想到你是专用暗黑剑的啊！那么，请你帮我个忙吧！

塞西尔：请问有何贵干呢？

老人：我的女儿安娜被一个吟游诗人拐骗到达姆西安王城去了，但是现在我感到有不详的东西正在侵入城内！

塞西尔：这么说……您就是贤者特拉？

特拉：正是在下！我一直很担心安娜，所以现在正在赶去达姆西安，但现在却被前面栖息在地下湖中的魔物所阻，那家伙的力量真不小，光靠我的魔法没办法打败他！不过，如果用你的暗黑剑的话……嗯？这个孩子难道是召唤士吧？而且还拥有极高的



罗莎 法雷尔

ローザ・ファレル (19岁)

Rosa Farrell

巴隆国内首屈一指的名射手，并且貌美动人。虽然周围不时有许多憧憬并追求她的青年，不过她本人却深爱着塞西尔。但是，罗莎的父亲身为龙骑士，其家族也拥有贵族的血统，这使罗莎的母亲对塞西尔和罗莎的来往感到很不愉快。因此，罗莎也只好将自己的心意埋藏在心底。（从游戏中来看，似乎看不出她的感情有所保留……）由于卡因与罗莎一家一直都有来往，所以从小就失去了父亲的他对罗莎也一直抱有爱意。而罗莎之所以在“白魔道士团”刚成立时就加入，则是为了能够经常呆在塞西尔身边。

潜质。

塞西尔：实不相瞒，我们也正要去达姆西安。

特拉：既然目的地相同，那么我们就赶快动身如何？

（半路上，几人遇到了一个魔法阵）

特拉：好，就在这里休息一下吧。只要我们站在这个魔法阵里，那么其张开的结界就不会让魔物侵入。你们就暂时先用我的帐篷好好休息一下。

（入夜）

特拉：那孩子已经睡了吧，看起来已经非常劳累了。如果我没估计错，那孩子确实是……

塞西尔：密斯特的……召唤士。

特拉：她很有潜质，只要积累一定的修行，大概还能够使用其他的魔法。不过话说回来，真是可爱的睡脸啊……就像小时候的安娜一样。

塞西尔：那个人是您的……

特拉：我惟一的女儿。她和一个吟游诗人一起私奔了……我之前才刚说了不同意他们之间的婚事……你们又为什么要去达姆西安呢？

塞西尔：我的同伴得了高烧……

特拉：所以需要沙漠之光……没有那东西，我也束手无策。原来你们这边也在赶时间……

塞西尔：那个洞窟里的魔物到底是什么？

特拉：拥有八个脚的恐怖怪物。不过为了安娜和你的同伴，我们一定要先将它消灭掉。现在我只希望从达姆西安传来的不详之气只是我的错觉……好了，休息吧。

（翌日，在三人的合力奋战之下，八爪鱼终于被成功消灭。但是，就在达姆西安城已经进入眼帘时，巴隆的红翼飞空艇团却突然空袭了王城）

城内

特拉：那边躺着的是……安娜！你，你这混蛋不是那个时候的吟游诗人吗？安娜都是因为你才会……你这混蛋，竟然把我女儿……

吟游诗人：你误会了！不是那样的！

特拉：哪里误会了！

（愤怒的特拉开始向吟游诗人展开攻击，诗人则拼命地进行辩解……）

安娜：请你们两人住手！

特拉：安娜，你还活着……太好了。

安娜：父亲……他是达姆西安的王子基尔巴特……因为需要隐藏身分，才不得已装扮成吟游诗人的……对不起，父亲……我任性地离家出走……我，一直爱着基尔巴特……但是我也希望能够得到父亲的原谅，所以正准备回去……

基尔巴特：就在这时遭到了名叫哥鲁贝萨的人率领的巴隆“红翼”的袭击……

塞西尔：哥鲁贝萨到底是什么人？

基尔巴特：我也不知道……他全身被漆黑的铠甲包围……其强大的力量令人不可思议……

塞西尔：但是，为什么“红翼”会……

基尔巴特：他们是来抢夺水晶的……父亲大人、母亲大人都……连安娜也为了保护我而被箭射中……

特拉：傻女儿，你竟然为了那家伙做到这个地步……

安娜：父亲……请原谅我……我爱……基尔巴特……

众人：安娜！安娜——

特拉：那个哥鲁贝萨到底是何方神圣！

基尔巴特：我们只知道他最近才来到巴隆并率领“红翼”负责收集水晶，其他的就……

特拉：真没出息！再怎么哭也没办法让安娜活过来！巴隆的哥鲁贝萨，我一定要为安娜报仇！

塞西尔：特拉，你一人太勉强了……

特拉：我不需要帮忙！哥鲁贝萨由我亲手来打倒！

（特拉愤而离去，留下了安娜的遗体和在一旁哭泣的基尔巴特）

基尔巴特：（哭泣）安娜……

瑞狄亚：真没出息！大哥哥你是男人、是大人吧！但是为什么还……我的母亲不也……

基尔巴特：没错……你说的对，我是很没出息！所以我才要像这样一直呆在安娜身边！无论发生什么事都无所谓了……

塞西尔：伤心的不只你一个人，就算你一直像现在这样，安娜也不会高兴的！而且现在我们需要你的帮助！

基尔巴特：需要我的帮助？

塞西尔：我叫塞西尔。为了救得了高烧的同伴，我们急需沙漠之光。所以，希望你能帮忙。

基尔巴特：需要我的帮助……

塞西尔：没错。为了罗莎……拜托你了！

基尔巴特：那个叫罗莎的人，是你非常重要的人吧……不能让别人……再失去爱人了。沙漠之光是栖息在东边洞窟中的Antrion在产卵时的分泌物，不过要去那里就必须要度过浅滩。你们可以用我们城里的悬浮船去洞里。走吧！

（成功地获得沙漠之光后，大家急急忙忙地赶回了村子）

塞西尔：罗莎！

罗莎：嗯……塞西尔！你还活着……太好了……

塞西尔：真是太乱来了，你……

罗莎：我听说你在密斯特的地震中死了……但是我无法相信……

塞西尔：抱歉……对了，哥鲁贝萨到底是什么人？

罗莎：他是巴隆王叫来专门代替你指挥“红翼”的。不过自从他来了以后，国王变得越来越奇怪……一定是哥鲁贝萨在操纵国王收集水晶。

基尔巴特：火之水晶已经在他们手上了吗？

塞西尔：他叫基尔巴特，是达姆西安的王子。多亏有他在，才能够把你的病治好。这个孩子是密斯特的……瑞狄亚。

瑞狄亚：你还好吧？

罗莎：谢谢你们，瑞狄亚、基尔巴特。既然达姆西安已经被袭，那么下一个就是法布尔王国了。这样下去……咳咳……

塞西尔：罗莎，不要勉强自己。法布尔就让我们去就行了。

基尔巴特：但是要去法布尔的话，得想办法穿过霍布斯山上厚厚的冰块……

罗莎：瑞迪亚，你能使用火焰魔法吗？

瑞狄亚：不……我不会……

罗莎：你身为召唤士，按理说是不可能不会火焰这样初步的黑魔法的……咳咳……

塞西尔：罗莎！你还是呆在这里吧！

罗莎：我不要紧的。而且我是白魔道士，绝对不会拖累你们……

基尔巴特：塞西尔……罗莎希望能够和你在一起哦。

塞西尔：我知道了。罗莎，一起去吧。现在天已经晚了……大家明早动身吧。总之，今晚你先好好休息一下。

罗莎：塞西尔……好的。

霍布斯山、冰川面前

罗莎：瑞狄亚，试试咏唱火焰魔法吧。

瑞狄亚：……

基尔巴特：瑞狄亚？

罗莎：你一定能够做到的！

瑞狄亚：不要……我讨厌火！

塞西尔：原来如此……都是因为那个爆弹戒指的火焰将村落给……

罗莎：你知道吗，瑞狄亚？现在拥有融化这个冰川的力量的，只有你啊。我们必须要把冰川融化，前往法布尔，不然的话还会有更多的人遭到不测啊……拜托你，拿出勇气来吧！

基尔巴特：勇气……

罗莎：瑞狄亚，拜托你！

（在犹豫良久之后，瑞狄亚终于成功地使出了火焰魔法，融化了冰川。在即将下山时，他们目睹了一位僧兵被围攻的场面）

塞西尔：那是？

基尔巴特：那身服装是法布尔的僧兵的！

瑞狄亚：我们快去救他吧！

（经过一场混战，众人解决了敌人）

僧兵：危机之时多谢相助。我是法布尔的僧兵长杨。我们的僧兵队在这座山中修行时，遭到了大批魔物的袭击，除了我以外……请问你们是？

塞西尔：我们也正要赶往法布尔。

罗莎：有一个叫哥鲁贝萨的男人想要抢夺风之水晶。

杨：什么？想要抢夺我国的风之水晶？
基尔巴特：是的……达姆西安的水晶已经被他们抢走了。
塞西尔：他们下一个目标就是法布尔了。
杨：怎么会这样。现在我们的主力僧兵队已经全军覆没。呆在城里的都是些修行尚浅的人。如果现在遭到入侵的话，一刻也坚持不了……
罗莎：恐怕那些魔物也是哥鲁贝萨搞的鬼吧。
杨：想要消灭我们，令王城毫无防备吗？
塞西尔：不管如何，他们大概已经前往防守薄弱的法布尔了！我们也来帮忙，快回王城吧！
杨：但是，我们不能把你们也卷进来……
塞西尔：这件事和我们也有关系。
基尔巴特：我是达姆西安的王子。
塞西尔：我和罗莎来自巴隆。这孩子……也是因为我被巴隆王所骗才……
瑞狄亚：……
杨：大家都是如此吗……不好意思，能助我一臂之力吗？
塞西尔：当然了！好了，快出发吧。
杨：只要翻过东边的大山就是法布尔了，我们得抓紧时间了！

法布尔城

法布尔王：杨，你可回来了。
杨：是。不过现在情况紧急，有个叫哥鲁贝萨的人操纵了巴隆王国，就要来这里抢夺水晶了！
法布尔王：千真万确吗？
杨：这几位就是为了通报此事而专门前来的。
法布尔王：这几位是？
塞西尔：没有时间多作解释了。请陛下尽快巩固王城的防守！
法布尔王：但是，看你的打扮，是巴隆的暗黑骑士。我真的能信任你们吗……
杨：陛下！他们值得信赖！他们在我遭到袭击的时候救了我！
基尔巴特：好久不见了，法布尔王。
法布尔王：这不是基尔巴特王子吗！
基尔巴特：达姆西安已经遭到了袭击，水晶也被夺走了！我已经失去了父亲大人、母亲大人……还有恋人也……我不想看到悲剧再次在法布尔发生……
法布尔王：万分抱歉，原来一切都是真的。但是现在已经没有了主力的僧兵队……你们几位能够伸手相助吗？
杨：这几位都是身手不凡的高人，我希望能够让他们与我一起守卫最前线！
法布尔王：既然连你都这么说了，那么一切就都拜托了！几位女孩就请帮忙进行救援的工作吧。
罗莎：好的。多加小心啊，塞西尔……
塞西尔：你也是……瑞狄亚。罗莎就拜托你了！
（就在防卫线布好没多久，敌人的飞空艇便出现在王城的上空）
士兵：敌人来了！
杨：赶快迎击！
（然而，当士兵们得知敌人是最精锐的部队"红翼"时，开始胆怯）
士兵：是"红翼"！
塞西尔：这么下去的话，我们只有全军覆没！
杨：暂时退至城内！
（然而退至城内，也并不能抵挡住敌人强大的攻势，敌人一批又一批的冲了进来）
杨：实在抱歉！让你们卷入这场毫无胜算的战斗里……
塞西尔：我已经说过了，这也是我们的战斗！而且现在我们还没有战败！
（敌人的攻势实在过于猛烈，众人边战边退，最后退至了水晶之间。然而，此时进来的敌人，却是塞西尔再熟悉不过的……）
卡因：好久不见了。
塞西尔：卡因！原来你平安无事啊！
卡因：没错。
塞西尔：和我们一起战斗吧！
卡因：我正有此意。但是塞西尔，战斗的对象是你！
塞西尔：卡因？
卡因：来一对一的单挑吧，塞西尔！
塞西尔：为什么要这么做，卡因！到底发生了什么事？
卡因：烦死了，给我住口！塞西尔，这是最后一击了！
（在冲击性的事实下，塞西尔没能抵挡住卡因的攻击，倒下了）
塞西尔：难道连你也被哥鲁贝萨……
卡因：我现在就让你得到解脱！
杨：休想得逞！
罗莎：（突然出现）住手！
卡因：罗莎？
罗莎：卡因，为什么连你也……
卡因：嗯……啊……不要，不要看我……
（罗莎出现后，卡因突然变得十分痛苦，此时一个声音传遍了整个房间）
"你在犹豫什么，卡因……"
基尔巴特：哥鲁贝萨！
塞西尔：你就是哥鲁贝萨……
哥鲁贝萨：你就是塞西尔吗？虽然我们才刚初次见面，不过我还是要给你打个招呼！
基尔巴特：塞西尔！
杨：你休想得逞！
哥鲁贝萨：（瞬间打倒两人）我对蝼蚁没有兴趣！卡因，游戏到此为止，快把水晶拿来吧。
卡因：遵命！
罗莎：住手，卡因……
塞西尔：快离开这里，罗莎……
哥鲁贝萨：哦，没想到你这么在意这个女的。那么就先让这个女的在我这里呆上一段时间吧——我非常希望能够再次见到你，这个女的就当作是约定的证明！我们走，卡因！
卡因：你捡回了条命，塞西尔！
塞西尔：等……一下。
（两人大摇大摆地离去，瑞狄亚终于赶来，为大家做了紧急治疗）
瑞狄亚：大家怎么样了？
基尔巴特：谢谢，瑞狄亚。不过罗莎被抓走了……
杨：水晶也没能守护住……
塞西尔：罗莎……
瑞狄亚：大家振作一些！罗莎一定不会有事的。水晶我们只要再夺回来就可以了嘛！
基尔巴特：没错……
杨：塞西尔殿下，这一次轮到我们为您出力了。待我们把伤养好，再慢慢考虑救出罗莎的方法吧。
塞西尔：多谢大家……

旅店

基尔巴特：一定要先想个办法救出罗莎！
塞西尔：想要对抗哥鲁贝萨，就一定要有飞空艇。但是飞空艇只有巴隆才有……
杨：有没有什么能够侵入巴隆的好方法呢？
塞西尔：巴隆王国由于是以"红翼"为主力部队，所以海面方面的部队就比较薄弱一些。想要侵入的话就只能从海上……
瑞狄亚：那么就需要船只了是吧？
杨：那么，明天一早我就请求国王借一艘船给我们。这次多亏了你们的帮助，相信国王陛下会毫不犹豫地借给我们的。
塞西尔：那么就有劳你了……
杨：话说回来，那个龙骑士到底是什么人？
塞西尔：他叫卡因，曾经是我的好友……我们以前发过誓，要共同对抗巴隆……
杨：有这么一回事吗……
基尔巴特：总之今天先好好休息吧……

翌日，召见大厅

法布尔王：是这样啊……我明白了。杨，你和他们一起去吧。我不仅不能向各位表达谢意，还让罗莎也被敌人抓走，实在是……来人，马上准备好船只。塞西尔殿下，请带上这把剑吧。这是很久以前来过法布尔的一位暗黑骑士所持的剑。至少请收下它，作为你帮助我们对抗敌人的谢礼吧。但是暗黑剑终究只是黑暗的剑……它是无法打败真正的邪恶的。即使如此，还是希望你们能够打败哥鲁贝萨。
（塞西尔默默地收下了剑）
法布尔王：你们准备好了以后，直接去东边的栈桥吧，船应该已经停置在那里了。如果让那些家伙得到了全部的水晶，那么史无前例的灾难恐怕就会降临这个世界吧……拜托各位了！
（塞西尔一行在杨的妻子的送别下离开了法布尔并朝着巴隆王国出发了。但是在路途中……）



瑞狄亚
リディア（7岁）
Rydia
拥有纯粹血统的召唤士相隔数年才生下的少女。在父母甚至是全村人的疼爱下长大的她拥有相当出色的召唤士的才能。召唤士的能力向来是女性比男性、小孩比大人的更为优秀、更加纯洁无垢——幻界的居民一直都是如此认为的。也就是说，瑞狄亚作为一名少女，已经完全具备了将其能力发挥至最大限度的条件。



希德 朴林迪那

シド・ポレンディーナ（54岁）

Cid Pollendina

飞空艇的开发者。巴隆王国的"飞空艇团"直属部队的整备队队长。从以前就一直渴望飞上蓝天，在解读了流传下来的古文书后，他掌握了古代的超级技术"浮游术"并结合自己的航空理论制造出了飞空艇。他算得上是一个纯粹的职业人的类型，非常反感自己为理想而制作的飞空艇被军事所利用。由于妻子早已过世，现在他和女儿两人生活在一起。不过大概是因为他一直想要一个能够继承自己的儿子吧，从塞西尔小时候起就一直照顾着他并让他乘坐还处于开发阶段的飞空艇。口头禅是"搞科学首先要有体力"，所以他还拥有一身与科学家完全不相称的健壮体魄。

船上

杨：那么，等到达巴隆后，你的下一步行动是？

塞西尔：首先要找到飞空艇技师希德。他精通飞空艇的一切，一定能够帮助我们的。

杨：只希望他也平安无事就好。

基尔巴特：（有些颤抖）……

瑞狄亚：很冷吗？你在发抖啊。

基尔巴特：不，没什么……

（就在这时，海面上出现了一个巨大的旋涡，引了船员们的恐慌）

塞西尔：怎么了？

船员A：这怎么可能！

船员B：原来传说是真的啊！

船员C：是大海之主！

船长：是利维亚桑！你们这些小子不要呆在那里不知所措！快点采取一些应变措施！

（然而，还没等到大家能够做些什么，旋涡便将整艘大船吞没……等被漂流至海边的塞西尔醒来时，发现自己已是孤身一人。万般无奈下，他顺着大路，来到了之前亲手从这里将水晶抢夺走的米西迪亚）

米西迪亚

长老：你是那个时候的……现在又来这里，有何贵干？

塞西尔：我是那个时候指挥飞空艇团的塞西尔。很抱歉，那个时候我没有违背国王命令的勇气……

长老：事到如今你再怎么道歉也无法让死去的人们活过来了。但是……我现在能够从你的身影中看出散发着的光芒与上次不同。看来有必要听听你的想法。

塞西尔：我现在正在与操纵着巴隆的哥鲁贝萨战斗着。但是在前往救助同伴的途中，被利维亚桑袭击，其他的同伴们也都……

长老：那也是上天给予你的考验。不过，如果你只依靠暗黑剑的话，不仅不能打败真正的邪恶，说不定连你自己的心迟早也会被邪恶所吞噬。如果你还希望以一颗正直善良的心去投入战斗的话，就去东方的试练之山吧。那里会有强大的命运等待着你。

塞西尔：但是如果我不尽快将同伴救出来的话……

长老：是你非常重要的人吧？但是你不能焦急，因为你背负着重大的宿命……首先登上试练之山吧。你需要在那里将邪恶之剑转变成神圣之剑。传闻试练之山能够让人成为被神圣之光所包容的神圣骑士，也就是圣骑士……但是到目前为止，有许多的人抱着理想去了那里，没有一个人能够回来……如何，要不要去试试？

塞西尔：好吧！

长老：不过单靠你的暗黑剑一路上恐怕会很辛苦，我让魔道士来帮你吧。帕罗姆、朴罗姆！

（随着长老的一声呼唤，一个年幼的女孩突然出现）

女孩：请问有事吗？

长老：帕罗姆人呢？

女孩：那家伙又来了……

（话音刚落，一个男孩突然出现）

男孩：你……你不是那个时候的巴隆的家伙吗！我们不过是听从爷爷的命令才帮助你，你可要好好感谢才是！

塞西尔：这两人是？

长老：他们是孪生姐弟，魔道士帕罗姆和朴罗姆。虽然他们都还没有完成修行，但一定能够帮上忙的。别看他们年纪尚幼，我可以保证他们都很有潜质。

帕罗姆：有我这个米西迪亚的天才儿童帕罗姆大人在，你可要好好感谢啊！

长老：帕罗姆！这次的旅行同时对你也是一次修行！

朴罗姆：（敲了一下弟弟的头）您是叫塞西尔先生吧？请多多指教。快点，帕罗姆你也快来打招呼。

帕罗姆：多指教了，老兄！

长老：你们出发吧，去试练之山。帕罗姆、朴罗姆，拜托你们了。

（就在他们出发前往试练之山时，哥鲁贝萨这边……）

哥鲁贝萨：出来，Scarmiglione！

Scarmiglione：土之Scarmiglione在此……

哥鲁贝萨：那个叫塞西尔的家伙不容小视，还是趁现在将其铲除比较好。幸好那家伙是个暗黑骑士，由你率领不死怪物去对付他的话，他就无可奈何了。不过，他现在正在攀登试练之山。

Scarmiglione：也就是说要转职成圣骑士……

哥鲁贝萨：你的任务就是在塞西尔成为圣骑士之前解决他。

Scarmiglione：不用担心……就请哥鲁贝萨大人好好地欣赏他的死相吧……

哥鲁贝萨：那你快去吧！

Scarmiglione：是！

（Scarmiglione离去）

哥鲁贝萨：事情的进展越来越有趣了，卡因。

卡因：是的……但是我觉得不能小看塞西尔的能力……

哥鲁贝萨：我也知道你与他过去是好友，对他的力量很清楚……所以我才派了Scarmiglione去完成这个任务。它也是四天王之一，应该不会违背我的期待的。我说的对吗，罗莎？

卡因：塞西尔那家伙就由我卡因来……

哥鲁贝萨：上次你差点就犯下大错，现在还有什么好说的！

卡因：是……

罗莎：塞西尔，你要小心……

（在试练之山，塞西尔等人意外地碰到了在此处修行的特拉）

塞西尔：特拉！

特拉：塞西尔？你也是为了得到陨石魔法而来这里的吗……

塞西尔：陨石？

朴罗姆：知道陨石魔法存在，也就是说……

帕罗姆：你就是那个特拉吧？

朴罗姆：（敲敲弟弟的头）应该叫特拉贤者啊！你太失礼了！能够见到您是我的荣幸。我们受了长老的委派跟随塞西尔来到这里……

帕罗姆：监视塞西尔……

（吃！不等弟弟说完，朴罗姆这一次狠狠地打了第一下）

朴罗姆：（嘿嘿地笑）没什么！我是负责带领塞西尔先生到这个试练之山的朴罗姆。

帕罗姆：我叫帕罗姆。真没想到，爷爷您就是那个在米西迪亚中也十分有名的特拉啊……

特拉：你们是米西迪亚的人？基尔巴特和瑞狄亚他们怎么了？

塞西尔：在前往巴隆的途中，遭到了利维亚桑的袭击……

特拉：他们死了吗！

塞西尔：多半……罗莎也落入了哥鲁贝萨的手中……

帕罗姆：（插嘴）一定是恋人！

朴罗姆：嘘！

塞西尔：但是您不是说要去哥鲁贝萨那里去吗？

特拉：想要打败那个家伙，我现有的魔法是毫无希望的。所以才四处寻找传说中被封印的陨石魔法，后来感到这座山上散发出强大的灵气，于是就想说不定陨石魔法就在这里……

朴罗姆：那个魔法非常危险！再说特拉大人您已经上了年纪……

特拉：我确实已经老了。但是就算牺牲我的生命，我也一定要把哥鲁贝萨打败！

塞西尔：……

帕罗姆：切，所以说大人才很麻烦。

朴罗姆：小孩子就乖乖地不要说话！

特拉：塞西尔，你为什么会来这里？

塞西尔：我来这里是为了能够变成圣骑士。仅靠暗黑剑是无法打败哥鲁贝萨的……我自己也希望能够从这个禁忌的暗黑剑中获得解放……

帕罗姆：哥鲁贝萨是什么人？

朴罗姆：你真是一无所知啊！就是暗中操纵巴隆的家伙啊！

特拉：没错，他就是万恶的根源！但是……圣骑士。没想到正如我所预料的，这座山里果然隐藏了什么！一起走吧……之后，再让哥鲁贝萨尝尝厉害！

（虽然在半路上，大家遭到了土之Scarmiglione的偷袭，但靠着特拉和帕罗姆两人黑魔法的支援，总算是成功将敌人击败。来到了高山的尽头，这里是一座像墓室一样的房间，一个神秘的声音突然响起）

声音：我的儿子啊……

塞西尔：儿子？你是？

声音：我等了你很久了……最近发生的事情让我非常难过……现在我就把我的力量传授给你吧……不过，当我将这股力量传授给你后，我会更加难过……但是，除此之外，我已别无他法。

（神秘的声音在说了一堆莫名其妙的话之后，塞西尔面前突然出现了一个与其一模一样的暗黑骑士）

声音：好了，现在你要挥手与染血的过去作一个绝别。如果你不能战胜以前的自己，那么你是不能获得神圣的力量的。你要战胜……身为暗黑骑士的自己！

特拉：有两个塞西尔？

帕罗姆：到底是什么回事？

朴罗姆：塞西尔先生！

塞西尔：你们不要出手！这是我自己的战斗！为了弥补迄今为止的所有过错，我一定要将这暗黑骑士打败！

声音：有些事情是比正义、比正确的答案更加重要的，你即将会明白那是什么。去吧，塞西尔！

（凭着坚强不屈的意志，塞西尔忍受住了暗黑骑士全部的攻击，似乎是对塞西尔的坚强意志有所了解，暗黑骑士很快地自动化为了乌有）

声音：干得不错……从现在起，我会将自己的意识将化为光之力托付于你。好好接受吧……这是我最后的光辉！我的儿子啊……一定要……阻止哥鲁贝萨！

塞西尔：请、请等你一下！

（或许是从小到大第一次听到真正的血亲的声音，塞西尔显得特别激动。但是声音很快的消失在了这个空旷的房间内，就好像从来没有出现过一样。一阵光芒闪过，塞西尔便成了传说中的圣骑士）

朴罗姆：不要紧吧？

帕罗姆：你果然是……

朴罗姆：嘘！

塞西尔：这种感觉……不可思议，总觉得十分亲切怀念……那个声音到底会是谁……

特拉：我想起来了！已经忘记的魔法……现在全部回忆起来了！这是……陨石？刚才的那道光芒传授于我的吗？我终于掌握了被封印的传说中的最强黑魔法！

朴罗姆：不愧是特拉大人。那个，塞西尔先生……

帕罗姆：其实我们原本是……

特拉：好！万事具备！走吧，我们到哥鲁贝萨那里去！

（三人转身就要离开，只有塞西尔一人还呆在原地一动不动）

特拉：你怎么了，塞西尔？要走了。

塞西尔：好的……但是，那道光芒……的确将我……“我的儿子”？

朴罗姆：我们快走吧，塞西尔先生。

塞西尔：啊，好的。

（就这样，塞西尔完成了艰苦的试练之旅，再度回到了米西迪亚）

长老：哦，这副打扮是……

朴罗姆：正如长老所见！

帕罗姆：不过之前还真是没有想到啊。

塞西尔：你们在说什么啊？

长老：实在是不好意思。其实这两位原本是我派至你身边负责监视你的。不过现在看来当初根本是毫无必要的啊。辛苦你们了，帕罗姆，朴罗姆。

帕罗姆：塞西尔，就是这么一回事了。

朴罗姆：对于隐瞒事实一事我们非常抱歉，但是那也是情非得已。

塞西尔：不，这是当然的。毕竟我曾经做了那么过分的事……

长老：但是你已经超越了过去，成为了圣骑士……嗯，那把剑是？

塞西尔：在山顶上得到的。

长老：这把剑……这剑和自古以来流传于米西迪亚的传说中所描述的东西一模一样！

塞西尔：流传下来的传说？

长老：从龙之口诞生之物

飞舞天际

充满暗与光的力量

为长眠之地带来新的约定

明月被无尽光辉所抱拥

给予大地母亲无限的恩泽和慈悲

塞西尔：那道光芒，说我是他的儿子。那道光到底是什么？

长老：试练之山的光芒的真面目是什么……这个传说意味着什么，我也不明白……但是我们米西迪亚的人民为了这个传说而代代祈祷着，这是从很久以前便从祖先们传下来的规矩，规矩中还要我们一定要相信拥有神圣光辉的人……看来那个拥有神圣光辉的人就是你了！

特拉：之后就要尽快打败哥鲁贝萨了！

长老：啊，特拉！

特拉：好久不见了。

朴罗姆：我们是在试练之山中碰到的。

帕罗姆：这个老爷爷学掌握了陨石魔法哦！

长老：陨石……在山上解开了那个魔法的封印吗！

特拉：现在看来，似乎是这样。我要用它来为安娜报仇！

长老：安娜她怎么了？

特拉：被哥鲁贝萨害死了！所以我一定要亲手用陨石魔法来了结那个家伙！

长老：特拉啊，带着憎恨的战斗只会令自己毁灭！更何况对如今的你来说，陨石魔法太危险了！

特拉：就算我死了，但还是不能放过那个家伙！

长老：果然如此……你跟以前一样，完全没变啊。

特拉：你也一样啊……

长老：不过塞西尔殿下已经成为了圣骑士，只要你们二人齐心协力的话……

塞西尔：但是想要对抗哥鲁贝萨的话，需要返回巴隆的飞空艇……

长老：我明白了……去解开恶魔之道的封印吧！你已经成为了圣骑士，现在应该能够穿越那里了。去吧，到巴隆去！我也会在祈祷之塔一直为你们祈祷的……一切就拜托你们了，圣骑士塞西尔殿下！

塞西尔：好的！

长老：帕罗姆，朴罗姆，你们的任务已经完成了。

帕罗姆：还没完呢！长老不是说过，要我们帮助这家伙的吗？

朴罗姆：请原谅我们的任性……

长老：你们……平安通过试练之山的考验，或许正是你们的命运吧……我不能离开米西迪亚。塞西尔殿下，特拉……这两个孩子就拜托你们了。

塞西尔：但是……

帕罗姆：你知道我们能力非凡吧！

朴罗姆：正是如此。

特拉：塞西尔，不用担心，还有我在。

塞西尔：好吧……就拜托你们了！

长老：那么，你们就利用位于镇子右方的恶魔之道前往巴隆吧。我马上就去祈祷之塔为你们祈祷……不，是为所有的生灵祈祷！拜托了……

（也不知道过了多久，当塞西尔他们清醒过来时，已经身在巴隆城外的小镇中了。为了了解最近巴隆的状况，他们进了酒馆打听情报，然而在这里，他们却见到了一直下落不明的杨）

塞西尔：你不是杨吗！原来你平安无事啊！

杨：你是……

塞西尔：我成为了圣骑士，所以认不出来了吗？是我，塞西尔啊。

杨：终于找到你了！你这条胆敢反抗巴隆王的死狗！给我上！

塞西尔：杨，你不认得我了吗！



特拉

テラ（**60岁**）

Tella

居住在沙漠绿洲之村的老魔道士。年经的时候曾居住在米西迪亚王国并被尊称为贤者。才华横溢的他曾解开过无数个古代魔法的封印，但有一天由于魔法因为超过了容许的范围而失控，并伤及了众多的魔道士。抱着深深悔恨的他为了反省自己而离开了米西迪亚，最后在绿洲之村内与一位普通的女性结婚，产下了名叫安娜的女孩。不过妻子的早逝令他对女儿更加地疼爱。无论何时只要一谈到女儿，他就会变得非常冲动。而由于安娜没有魔道士的资质，所以得以能够与常人一样过着和平的日子——这也是一种幸福吧。只不过由于他现在年纪大了，以前学会的魔法已经差不多都忘了个精光……



基尔巴特·克里斯·汪·缪尔

ギルバート・クリス・フォン・ミューア **(24岁)**

Gilbart Chris Von Muir

拥有达姆西安王位继承权的第一王子。也许是长久休闲和平的日子将他打造成了一副温和老实的性格。对达姆西安王家而言，诗歌的才能和经商的才能是必要的，所以从小擅长诗歌的基尔巴特就成了国民们爱戴的对象。不过在经商这方面，他似乎完全没有兴趣……为此国王也时常烦恼不已。

杨：我认得啊！而且找了你很久了！去死吧！

（在经过了数回合的交手后，杨突然浑身一软，倒了下去）

杨：塞西尔殿下？我记得遭到了利维亚桑的袭击……

特拉：看来由于你丧失了记忆，之后被巴隆所利用了。

杨：万分抱歉……

塞西尔：瑞狄亚和基尔巴特他们怎么样了？

杨：瑞狄亚被利维亚桑吞了下去。基尔巴特……我也不知道……

塞西尔：是吗……

杨：这里是？

塞西尔：巴隆王国。被士兵们听到就糟了。我们到房间里再谈吧。

旅店房间内

杨：这几位是？

塞西尔：这位是贤者特拉，他是基尔巴特的……

特拉：我的女儿为了这位她所心爱的人，死了……

杨：是这样啊……我是法布尔的僧兵长杨。

帕罗姆：我是米西迪亚的天才儿帕罗姆。

朴罗姆：不好意思弟弟又在吹牛了。我是他的孪生姐姐朴罗姆。

帕罗姆：你可真是的，竟然被巴隆的人给利用了！

朴罗姆：帕罗姆！

杨：实在太丢脸了……

塞西尔：总之，要先把希德救出来……

特拉：恐怕王城不是那么容易进入的吧？

杨：（摸摸身上）嗯？这是……

塞西尔：这是巴隆的钥匙！原来如此！因为杨你之前当了近卫兵……这下有希望了！我们走吧！

（利用地下水路，大家潜入了巴隆城内，但没走几步，一个意外的声音便叫住了他们）

贝根：塞西尔殿下，原来你平安无事啊！

塞西尔：贝根？难道你也……

贝根：我怎么了吗？

塞西尔：你也被哥鲁贝萨给操纵了吗……

贝根：怎么会。我可是统管近卫兵的队长，对巴隆的忠诚绝不会输给任何人！

塞西尔：听说希德被捕了是吗？

贝根：我带着其他的近卫兵一起前来救他，但是现在只剩下我一个了。

塞西尔：是吗……那么一起走吧！有你在的话，我就更放心了！

（贝根随即加入了队伍，但是大家还没向前走几步，那对孪生姐弟便停下了脚步）

塞西尔：怎么了？

帕罗姆：有味道。

朴罗姆：是魔物的味道。

贝根：什么？在哪里？

帕罗姆：好臭啊！

朴罗姆：你想要演戏的话，就应该演得更逼真一些。

塞西尔：原来你也被哥鲁贝萨给……

贝根：你能不能不要这么说……那位大人赐予了我伟大的东西。没错，就是这强大的力量！

（贝根原形毕露，即刻便要动手，然而在孪生姐弟面前，他的力量就有如刚出生的婴儿一样软弱无力，很快便被打败。一行人随即进入了国王的房间）

巴隆王：塞西尔？你平安无事吗？看上去变得更加厉害了。

塞西尔：陛下……

巴隆王：你那身打扮，不是圣骑士吗？原来如此，你成为了圣骑士。不过这可不行，我不能允许你成为圣骑士。

塞西尔：陛下……不，巴隆！

巴隆王：嘿嘿嘿……那家伙是谁？我不认识啊。哦对了，我想起来了。他不就是那个说过绝对不会将这个国家交出来的愚蠢的人类吗？结果却被我代替了他……哈哈！

塞西尔：你这家伙，把陛下给……

巴隆王：你想见他吗？想见国王吗？我可不像Scarmiglione那么无能……不过话又说回来，那家伙能够成为四天王本身就很不可思议了。毕竟他非常软弱无能啊！嘿嘿嘿……

塞西尔：这么说来，你这家伙也是四天王之一？

巴隆王：正是！我是哥鲁贝萨的四天王之一，水之Cagnazzo！

（战胜Cagnazzo之后，成功救出希德）

希德：可恶，这个该死的假巴隆王！竟敢把我关到这个发霉的地方！看我不好好揍他一顿！嗯？啊？

塞西尔：希德！

希德：这不是塞西尔吗，原来你还活着啊！害我担心死了……罗莎怎么样了？她说你还活着然后就飞奔而出……

塞西尔：她被哥鲁贝萨抓了起来……

希德：有你在她身边竟然还会发生这种事……但是那个哥鲁贝萨，净用我的飞空艇做些伤天害理的事情，现在还敢对罗莎出手！

特拉：那个姑娘很危险，快带我们去飞空艇那里吧！

希德：这个老头是谁？

特拉：你这把年纪还说我？

希德：我还很年轻呢！

朴罗姆：好了好了……你就是希德先生吧？这位是特拉先生，伟大的贤者。这位是法布尔的僧兵长杨大人。我是米西迪亚的修行魔道士朴罗姆。

帕罗姆：哼，一对老头子。

朴罗姆：这个嘴巴缺德的人是我的孪生弟弟帕罗姆。

帕罗姆：哼，你还装乖哪。

杨：初次见面。此地不宜久留，我们赶快离开吧！

希德：你这人总还算是个懂得礼仪的。

塞西尔：希德，新型飞空艇到底在哪里啊？

希德：哼哼……在谁也料想不到的地方！因为我稍微动了一些手脚！

特拉：不是说了已经没有时间了吗？这可是关系到罗莎的性命啊！

希德：罗罗唆唆地烦不烦？我很清楚！这边走！

（刚走出国王的房间，在经过一个狭窄的房间时，可憎的声音突然间响起）

Cagnazzo：哈哈哈哈……真没想到你们竟然能够打败我。但是我可不甘寂寞哦，哼哼……我要让你们死之前好好领教一下我的恐怖！我就先在地狱恭候着你们的大驾了。嘿嘿嘿！

（话音刚落，房间两边的墙壁突然开始向中间收拢，显是准备将众人压成肉泥）

特拉：墙壁……

希德：门打不开！

特拉：这边的门也是！

塞西尔：帕罗姆，朴罗姆，你们……

帕罗姆：老兄，一路上多谢指教了！

朴罗姆：看到大哥哥你成功变成圣骑士，我真的很高兴！

特拉：你们想要干什么……

帕罗姆：不能让你们在这里被干掉！

朴罗姆：特拉大人，塞西尔先生就拜托你了！

帕罗姆：准备好了吗？朴罗姆，开始吧！

朴罗姆：嗯！

（随着法术的发动，两人立刻变成了毫无生息的石像，阻挡住了收拢的墙壁）

塞西尔：帕罗姆……朴罗姆！

特拉：竟然这么急着寻死……你们可要等一下……

エスナ（解除石化魔法）

（可惜，两人的意志也已经化为石头，所以起不到任何效果）

特拉：真是傻瓜啊！要死的话，让我这个老不死的去不就好了吗！

杨：他们还是年纪轻轻的孩子……

特拉：他们的仇由我来报！　塞西尔：你等着吧……哥鲁贝萨……

（另一方面）

哥鲁贝萨：没想到连Cagnazzo也被干掉了。本事提高了不少嘛……

卡因：关于最后一颗水晶的事情……

哥鲁贝萨：我知道……但是，要得到最后的水晶稍微有些棘手。

卡因：不如让塞西尔替我们取如何？

哥鲁贝萨：让他去？

卡因：我们手上有罗莎作人质。用水晶作为交换……

哥鲁贝萨：原来如此……这也不错。要解决那家伙，也是等到交换之时是么……

卡因：那么就由我去传达这个消息吧。

罗莎：卡因！
卡因：我会告诉你，我比塞西尔那家伙优秀的……
（塞西尔这边，正当他们成功将飞空艇升空时，卡因的飞空艇部队突然出现）
塞西尔：卡因？
卡因：你还没死啊，塞西尔。
希德：卡因，你这是做什么？
塞西尔：罗莎她……平安无事吧？
卡因：哼，你果然在担心她么？如果你珍惜她的生命的话，就拿托罗亚王国的土之水晶来交换吧。
塞西尔：你说什么？
特拉：太卑鄙了！
卡因：等你得到手我再与你联络……听好了，一定要拿水晶来换！如果你真的担心罗莎的话……
杨：你……
塞西尔：你快清醒过来吧，卡因……
卡因：谈话到此为止。
杨：塞西尔殿下……
希德：卡因那家伙……
塞西尔：我们去托罗亚吧……希德，把舵转向西北方……

托罗亚城

神官：这个王国是由我们八位神官共同治理的。虽然一直以来都受到了土之水晶的恩惠……但是现在水晶被居住在东北方洞窟中的暗之精灵给偷走了。暗之精灵特别害怕金属制的武器，所以在洞窟里布下了强力的磁场。如果装备着金属制装备进去的话，全身的动作都会变得异常迟钝……现在我们没办法对付它，如果你们能够帮我们取回水晶，那么大家都会同意将水晶暂借予你们的。
（在这里他们意外地见到了自海难以来一直身受重伤、卧病在床的基尔巴特）
塞西尔：基尔巴特！
基尔巴特：是塞西尔啊……看来你一路平安呢。我也……我也要参加战斗……
特拉：就你现在这副身体，能干些什么！乖乖地躺下吧！
基尔巴特：特拉先生……你还活着，太好了……对不起……安娜等于是被我害死的……
特拉：……
杨：基尔巴特先生，你现在应该好好休养自己……
基尔巴特：杨……你也平安啊。那么瑞狄亚应该也……
杨：我真是无能……
基尔巴特：是这样吗……那孩子真可怜……现在大家都在努力战斗着，而我却……
希德：不要紧！有我希德而飞空艇在！听他们说，塞西尔和罗莎受过你不少照顾，所以你就放心地把事情交给我吧！
基尔巴特：你就是希德先生？这么说飞空艇也……塞西尔，罗莎她人呢？
塞西尔：我们现在需要用土之水晶交换她……但是水晶现在在暗之精灵手中……
基尔巴特：暗之精灵……那，塞西尔，你把这个带上吧。
塞西尔：这是？
基尔巴特：代替我的东西……带上它吧……塞西尔，你一定要把罗莎给救出来……
（靠着基尔巴特的琴声的支援，大家成功地打败了暗之精灵，夺回了水晶）

托罗亚城

基尔巴特：你们干得真漂亮……
塞西尔：都是有了你的帮助啊！
基尔巴特：哪有这回事……
希德：但是为什么那家伙会害怕歌声呢？
基尔巴特：以前我作为吟游诗人四处流浪时，听过邪恶妖精害怕歌声的传闻……所以我才想试试看。
杨：托你的福，我们得救了。
基尔巴特：真的没什么，像我这样的人……咳！
特拉：安娜能够被你这样勇敢的人所爱……确实很幸福了吧……现在你只需要考虑如何才能把病治好。我一定会用陨石魔法为安娜报仇，当然连你的仇也一起……
基尔巴特：谢谢您……
塞西尔：基尔巴特，你是个勇敢的男子汉……
基尔巴特：安娜，我终于有些明白你当初的话了……
（就在大家为夺回水晶而高兴时，一个声音突然传来）
声音：你们似乎已经得到水晶了。
希德：这个声音是……
塞西尔：卡因！
卡因：到外面去，然后立刻乘上飞空艇……我带你们去罗莎的所在地。
（跟随着卡因，众人来到了ZOT之塔，然而刚一进塔，卡因便消失得无影无踪）
塞西尔：卡因！
希德：你藏到哪去了？
卡因：别那么慌……哥鲁贝萨大人似乎有话想跟你们说。
特拉：哥鲁贝萨！
哥鲁贝萨：你们能够遵守约定，我非常高兴……
特拉：快现身吧！
哥鲁贝萨：我明白你们焦急的心情，不过在那之前我希望你们能够接受我的小小礼物。
杨：礼物？
哥鲁贝萨：我和你最爱的罗莎一起，在这座塔的顶层。如果你们能够顺利到达这里的话，我就用罗莎交换水晶。
塞西尔：哥鲁贝萨，你！
哥鲁贝萨：动作再不快点的话，你所珍爱的罗莎可就性命不保了……快上来吧！
（虽然一路上遇到了众多魔物，但众人毫不退缩，他们在打败了出手阻拦的梅嘉斯三姐妹后，顺利地来到了塔顶）
哥鲁贝萨：各位，辛苦了……
特拉：哥鲁贝萨！
塞西尔：罗莎她在哪儿？
哥鲁贝萨：先把水晶交出来。
塞西尔：罗莎她没事吧？
哥鲁贝萨：当然平安无事。快把水晶交出来吧！
（塞西尔交出了水晶）
塞西尔：把罗莎还给我！
哥鲁贝萨：罗莎？你在说什么？
塞西尔：什么……
希德：之前你可不是这么说的！
特拉：真是个无可救药的卑鄙家伙！
哥鲁贝萨：我对你们这些老不死的没兴趣。
特拉：你没兴趣但是我有！让你尝尝……安娜的痛苦吧！
（愤怒的特拉独自一人冲了上去，但是普通的招数几乎无法伤到哥鲁贝萨分毫）
哥鲁贝萨：你终究已经老了，已经没有打败我的力量了！
特拉：看来不得不使用陨石了……
塞西尔：住手！如果你用了那魔法的话，就会……
杨：不要蛮干啊！
特拉：我会将自己的生命尽数转化为力量，打败……你！
哥鲁贝萨：嗯……怎、怎么可能……这是陨石……
（哥鲁贝萨遭受重创）
哥鲁贝萨：没想到你竟然能使用陨石……咳……不过，水晶我还是收下了……走吧，卡因！
卡因：（昏了过去）……
哥鲁贝萨：可恶，刚才的陨石魔法解开了他的法术么……算了，反正你也已经没用了。各位，这个仇我一定会报的！
塞西尔：你休想逃走，哥鲁贝萨！
哥鲁贝萨：哼……别以为我受了伤就容小视！
（话音刚落，塞西尔便受了哥鲁贝萨重重一击，就在哥鲁贝萨准备给予塞西尔最后一击时，突然间停手了）
塞西尔：……为什么，为什么你不给我最后一击……
哥鲁贝萨：你是……你到底是……（露出痛苦表情）哇……（消失在众人面前）这、这场胜负暂时就留到下次再解决吧……
杨：塞西尔殿下！
希德：你不要紧吧？
塞西尔：嗯，不愧是陨石魔法……不过特拉他……
特拉：（倒在地上，奄奄一息）没能打败他吗……
希德：不要开口说话了！
特拉：这也是……我带着强烈的恨意去战斗所得到的报应吧……为安娜报仇的事……就拜托了……



杨·范·莱顿
ヤン・ファン・ライデン（35岁）
Yang Fan Leiden
法布尔王国的僧兵队队长，是个沉默寡言但非常冷静的男子。从小就成为了僧兵并持续锻炼着自己，其实力很快就无人能当，至今依然是整个国家里最强大的人。同时，也是国内最有人望的人物。不过，他也有一个弱点，那就是他的妻子。杨在他严厉的妻子面前，完全抬不起头来……



帕罗姆

パロム（5岁）

Palom

见习黑魔道士。从小就拥有黑魔法的才能，学习魔法时也进步神速。不过他终究只有5岁，还是一个喜欢恶作剧、狂妄自大的小鬼头。平日总是喜欢对村人或长老搞一些恶作剧，然后被他们处罚……由于在塞西尔还是"红翼"队长的时候曾带人侵略了米西迪亚，所以也被长老派来负责监视塞西尔，并和塞西尔一同展开了旅途。

朴罗姆

ポロム（5岁）

Porom

帕罗姆的孪生姐姐，与他一样拜长老为师学习魔法。与弟弟不同的是，她的白魔法才能十分优秀。或许因为有一个喜欢恶作剧的弟弟的缘故吧，朴罗姆也时常在弟弟调皮时敲敲弟弟的头，训斥他一顿。由于她与弟弟基本上总是共同行动的，所以也顺便担当了监视塞西尔的工作。她与弟弟两人一起能够进行特殊的魔法攻击。

塞西尔：特拉！

希德：快睁开眼睛啊！这个混蛋老头！

杨：特拉老师……

希德：你要和女儿一起……安心的生活啊……

塞西尔：特拉……安娜的仇，就由我们来报！

（转过身来，塞西尔看到了倒在一旁的卡因）

塞西尔：卡因……卡因！

卡因：塞西尔……抱、抱歉……我都干了些什么啊……

塞西尔：你被操纵了……没办法的事啊。

卡因：但是……我还留有意识。我把罗莎给……

塞西尔：对了！罗莎她！

卡因：就在上面，没时间了，快走！

（楼上）

罗莎：塞西尔！我，一直深信你会来这里……

塞西尔：罗莎……在你离开了以后我才明白……我一直对你……

罗莎：塞西尔……

卡因：（无法目睹两人拥抱的一幕，将头转了过去）……

希德：唉呀呀，真是亲热的一对！

罗莎：（发现卡因）卡因？

塞西尔：他已经清醒过来了……

卡因：请原谅我，罗莎……我不单是被操纵了，还希望你能够留在我身边！

罗莎：卡因……一起战斗吧。卡因……

卡因：对不起！请原谅我，罗莎，塞西尔！

希德：真是的，现在是磨磨蹭蹭的时候吗！这里很危险啊！

塞西尔：走吧，卡因！

卡因：塞西尔……

塞西尔：我们需要身为龙骑士的你的力量！一起和哥鲁贝萨战斗吧！

卡因：抱歉……塞西尔，罗莎……

（众人利用转移魔法回到了巴隆城）

塞西尔：这里是？

罗莎：巴隆城，你的房间啊。

希德：假的巴隆王已经被打败，现在这里应该已经安全了。

卡因：塞西尔……我有些话必须要跟你们说……

希德：什么？

卡因：是关于水晶的事……

塞西尔：从托罗亚那里借来的土之水晶也被夺走了……这样一来那家伙已经获得了全部的水晶。

卡因：不，还有4颗水晶没有得到！

罗莎：全部不是只有4颗吗……

希德：我听说过一个传闻……

罗莎：难道说……

卡因：没错……就是暗之水晶！

希德：简单地说，这个世界的4颗水晶是表之水晶……

杨：还有里之水晶存在……

塞西尔：里之水晶就是暗之水晶吗？

卡因：是的。所以哥鲁贝萨手上的水晶不过一半而已。

希德：但是虽然听说过暗之水晶的传闻，不过它们的下落就完全……

卡因：不过现在哥鲁贝萨已经知道它们的下落了。

塞西尔：我们必须赶快了！水晶到底在哪里呢？

卡因：就如字面上所说的"表"与"里"一样……在地底。

杨：地底？

希德：必须要挖个洞才能去吗？

卡因：总之，那家伙说过将表与里……也就是光与暗两种水晶全部收集到一起时，前往月亮的道路就会打开……

塞西尔：前往月亮的道路？

卡因：我也完全不明白……前往地底的钥匙大概就是这个了，我把它给你吧。

（塞西尔获得熔岩之石）

塞西尔：这是？

卡因：把这东西丢到某个地方的话，前往地底的路似乎就会打开……

杨：某个地方？

罗莎：到底是哪里呢？

卡因：我也不知道……

希德：你们在担心什么，不是有我的飞空艇在吗！想要环绕这个世界一转，只需要一顿饭的工夫！

塞西尔：但是飞空艇在之前的塔里……

希德：可不要小瞧我啊！我不是说过是最新型的了吗？只需要远距离操作，就能够让它回到这里了。

杨：那么就决定了是吧。

罗莎：希德，就拜托你了呢！

希德：找我准没错吧？不是吗！我们就在明天一早出发吧，在前往地底的入口前，先睡上一觉！

塞西尔：但是……为什么那个时候哥鲁贝萨没有给我最后一击呢……

罗莎：你怎么了？

塞西尔：不，没什么……大家休息吧……

（经过了多方搜索，大家来到了最有可能成为前往地底入口的阿加尔特村，在村中，他们发现了一口巨大的井，抱着试试看的心理，他们将熔岩之石投了下去，随即发生了地震，原先村子附近的一座大山已经无影无踪，就好像从没有存在过一样。取而代之的，是一块巨大的深不见底的地洞。通过这个地洞，众人来到了地底世界）

（刚入地底，众人便目睹了"红翼"的水晶掠夺战，在强行突破之后，他们降落到了地底城市的面前，但是飞空艇已经损坏了）

矮人城

国王：各位一路平安无事吧？

塞西尔：请问您是？

国王：我是统治这个地底世界的矮人王乔托。

塞西尔：（焦急）暗之水晶怎么样了？

国王：你们果然也是冲着它们来的吗？不过虽然与他们是一路人，但你们也遭到了炮击，我们这边刚刚也正处于危机关头呢。

卡因：地底的水晶都还好好的吧？

国王：很遗憾，已经有2颗水晶被他们抢走了。

杨：我们果然来晚了一步……

国王：不过，这座城里的水晶还平安无事。我们的矮人战车队好容易才击退了那帮家伙。

罗莎：就是刚才和飞空艇战斗的战车吗？

国王：哦，那些是叫飞空艇是么？上面的世界竟然有那种东西……我们自豪的战车队遭到空中的打击，也有些支持不住了……那么，能不能用你们的飞空艇进行援护呢？

希德：那个，由于刚才遭到了炮击，所以暂时不能用了。

国王：我们可以帮忙准备修理的东西。

希德：虽然我可以做一些简单的应急处理，不过在地底的熔岩上飞行，飞空艇会支持不了的。得先会地上世界用秘银金属进行加工。好，那我就先回去一趟吧！

塞西尔：希德！

希德：别担心，我很快就回来。我会带着提升了力量的飞空艇回来的，你们就做做乖孩子的样子，安心等我吧。

罗莎：（带有泪水般的神情）你要小心啊……

希德：呵呵，罗莎，你可别迷上我啊。

（希德离开后）

塞西尔：乔托王，这座城里的水晶现在在哪里？

国王：在这个宝座后面的隐藏房间里。这样一来有谁想潜入都无法逃过我的眼睛了！

杨：（突然表情紧张了起来）！

塞西尔：怎么了，杨？
杨：有人在偷听！
国王：什么人！
塞西尔：没有人啊？
杨：我感觉到的气息在隐藏房间内。
国王：快把门打开！
神秘声音：哈哈哈……
（此时，一群奇怪的人偶出现，并向众人袭来。在打败它们后，哥鲁贝萨突然出现）
哥鲁贝萨：好久不见了……
塞西尔：哥鲁贝萨……
哥鲁贝萨：上一次真是承蒙你们的"关照"了……但是那个使用陨石魔法的老头已经不在世上。作为那时候的礼物，我就把我为何要收集水晶的原因告诉你们吧。光与暗，全部加起来一共8颗水晶……它们都是打开被封印了的月之道，令巴巴拉之塔复活的钥匙！因为月亮上拥有超越了我们人类智慧的力量……现在我已经得到了第7颗水晶，只差最后一颗了。这也多亏了你们的帮助，所以我不给你们点谢礼就实在说不过去了。好好收下吧，这是我最后的礼物！
（说完，哥鲁贝萨便亲自上阵，向众人展开攻击。）
哥鲁贝萨：哈哈哈……这就是你们的力量吗？那么暂时就给我老老实实呆一会吧！让你们那不能动弹的身体好好领教一下真正的恐怖！上吧，黑龙！
（同伴们一个个被击倒，眼看着就轮到塞西尔了，这时一个女子突然出现，替大家解了围）
哥鲁贝萨：这，这是幻龙……竟然能够将黑龙的烟雾力量打消……
女子声：大家，不要紧了，已经可以动了！
塞西尔：这个声音是……
（经过女子的帮助，哥鲁贝萨终于战败）
塞西尔：成功了……打败哥鲁贝萨了！
罗莎：瑞狄亚，多亏了你啊！
塞西尔：但是，你的样子……
瑞狄亚：我被利维亚桑吞噬后，被带到了幻界。
塞西尔：幻界？
瑞狄亚：就是幻兽们居住的世界。在那里我和幻兽们成了好朋友。虽然不能再使用白魔法了，但是召唤幻兽和黑魔法的力量提高了！只不过，幻界与这个世界的时间流逝完全不同……
罗莎：所以你变成了大人？
卡因：塞西尔，这女孩是？
塞西尔：密斯特村的瑞狄亚。
卡因：就是那个小孩？
杨：这可真令人吃惊……
塞西尔：但是为什么你要帮助我们……我可是把你母亲……
瑞狄亚：不要说了……幻界的女王已经说过："现在世界的命运正在发生巨大的转变，你们一定要勇敢地去面对它……"
塞西尔：瑞狄亚……
（就在大家正在交谈中，哥鲁贝萨突然抢走了最后的一块水晶。无计可施之下，大家只好商量最后的对策）
塞西尔：对不起，又让哥鲁贝萨抢走了水晶……
国王：这也是不得已……现在我们只能死守最后的水晶了。
罗莎：最后的水晶在什么地方呢？
国王：在西南方的封印洞窟中。虽然哥鲁贝萨应该已经去了那里，不过我们暂时不用急。因为如果没有能够解开封印的钥匙，是进不了那个洞窟的。所以我还有件事想要拜托你们。
塞西尔：水晶被抢这事，我们也有责任！如果有什么我们帮得上忙的地方……
国王：现在哥鲁贝萨已经赶去了封印洞窟，所以现在是大好机会。你们能不能潜入巴巴拉之塔将其余的7颗水晶都夺回来呢？
卡因：潜入巴巴拉之塔？
杨：你是要我们潜入敌人的老窝吗？
国王：不用担心！我们的战车队会负责将敌人主力引开！趁那个时候你们就去夺取水晶吧。想要夺回水晶，就只能趁现在哥鲁贝萨不在的时候了！
卡因：怎么办？
瑞狄亚：那是敌人的基地吧？
罗莎：确实很危险……
杨：不过俗话说，不入虎穴焉得虎子……
卡因：现在哥鲁贝萨不在，这确实是个大好机会。
塞西尔：好……我们就试试看吧！
（在巴巴拉之塔，众人成功地来到了核心区域，在那里，他们遇到了一个博士）
鲁格尔博士：哈哈哈，哥鲁贝萨大人和Rubicante都不在，现在我是这里的最高负责人了！
瑞狄亚：真是个奇怪的老头……
罗莎：嘘！
博士：谁在那里！
塞西尔：被发现了。
博士：你不是塞西尔吗！什么时候跑到这里来了！
卡因：哼，Rubicante现在不在，就凭你能打败我们么？
博士：可恶……竟敢小看我！虽然我没能成为四天王，但是我也是哥鲁贝萨大人的智囊团！就算是赌上我的名誉也要守护好这座塔！
卡因：简直笑掉大牙！
博士：哼……就让我制造的最爱的儿子，来取你们的狗命吧！
（打败博士后）
博士：哈哈哈……这座塔的是贯穿了地面与地底的……水晶已经被Rubicante转移到了地面！矮人们很快就会被我制造的巨大炮全部消灭掉了……哈哈哈……
瑞狄亚：矮人们现在很危险……
杨：我们得赶快把巨大炮……
卡因：毁掉！
（在巨大炮启动装置房间，众人打败了负责开炮的敌人，但是敌人在临终前，启动了巨大炮。在危急关头，杨独自一人冲了上去）
塞西尔：杨！
罗莎：你要做什么？
杨：这里就交给我，大家快逃出去吧！
瑞狄亚：不要！
塞西尔：就要爆炸了，杨！
杨：（强行将众人推出了房间）抱歉！
塞西尔：杨！
杨：请转告我的妻子……连我的份一起好好活下去！
卡因：把门打开，杨！
罗莎：拜托你，不要做这种傻事了！
杨：与你们一起的旅行，真的非常愉快……
塞西尔：杨——
（巨大炮发生了大爆炸，众人也受到了冲击的波及，这时一艘飞空艇救下了他们）
希德：我来得真是及时啊！
罗莎：希德！
希德：杨他怎么了？
罗莎：他……
塞西尔：为了阻止巨大炮……
希德：是这样啊……杨……那这位小姐是？
塞西尔：她是密斯特村的幸存者瑞狄亚。
（就在这时，哥鲁贝萨的追兵赶来了）
希德：去，追兵来了！
卡因：不能甩掉他们吗？
希德：我们这边的飞空艇的性能按理应该更优秀一些的……他们也将"红翼"改造过了！
瑞狄亚：要被追上了！
希德：引擎已经支持不住了，你来驾驶，塞西尔！
罗莎：希德，你要？
塞西尔：你要去哪里？
希德：等飞空艇飞出地底时，就用这个炸弹把入口封住！
罗莎：那么做的话，连你也会……
希德：哼哼……虽然我一直很想亲眼看到罗莎和塞西尔的孩子……不过杨一定会很寂寞的……你们去巴隆城找我的弟子们吧！
瑞狄亚：希德爷爷！
希德：最后了，至少应该叫我一声叔叔吧！听好了，你们赶快去巴隆城吧！哥鲁贝萨，就让你见识一下飞空艇技师希德最后的展现吧！
（希德纵身跳下）
罗莎：希德！
瑞狄亚：为什么大家都……



爱德华·杰拉尔丁　**爱称：艾杰**
エドワード・ジェラルダイン（26岁）　エッジ
Edward Geraldine　**Edge**
艾布拉那王国的第一王子。虽是第一王子，不过国王也只有他这么一个儿子……所以他自小就得到了父亲百般地疼爱。不过由于他好动激烈的个性，也经常做出一些破天荒的举动。从小嘴巴恶毒得理不饶人，虽然也有传闻，说这一切都是王子为了隐藏自己温柔亲切的性格，但无论怎么看，一切行为都是王子的本性……虽然正义感很强，但却不愿与他人共同行动。在后来，由于对年幼的瑞狄亚抱有好感而被他人称为"罗莉控"。



夫斯亚
フースーヤ（年龄不明）
Foossooya
居住在离地面世界极为遥远的月面世界，那里蕴藏有巨大的魔力。而夫斯亚则是能够控制这股力量的月之民中的顶极人物。他掌握了所有的魔法，并且还拥有强大的精神力，这令他练成了防御之术。至于地面与月面之间不可思议的关系，就只有他一个人知道了。

卡因：每个家伙都这么急着去死！
塞西尔：我们……去巴隆吧！
（在城内，希德的弟子对飞空艇再度进行了改造，这下大家可以前往艾布拉那的洞窟了。听说那个王国刚刚受到了哥鲁贝萨的袭击……）
（艾布拉那的洞窟，一位男子正在与四天王的Rubicante对峙）
男子：终于找到你了，Rubicante！这一天我已经等了很久了！
Rubicante：哦？我们以前见过面？
男子：我是艾布拉那王国的王子，爱杰大人！
Rubicante：艾布拉那？请问有何贵干？
爱杰：你扪心自问吧！
（爱杰欲与对手拼命，但无奈对手太过强大……他自己眼睁睁地看着对手离去）
塞西尔：不要紧吧？
爱杰：我真……是没用……我竟然输了！
瑞狄亚：我们也正在追寻Rubicante持有的水晶。
爱杰：你们不准出手！那家伙……那家伙由我亲手来打败！
卡因：对手可是四天王之一啊，王子大人。
塞西尔：你已经知道对手的厉害了吧？
爱杰：嘿……不要以为我只是个天真的王子。我好歹也继承了艾布拉那王族每代忍者的奥义……比你们可要厉害多……了！
瑞狄亚：（哭泣）适可而止吧！我不想再看到有人牺牲了……特拉爷爷、杨、希德叔叔也……大家……大家都……
爱杰：喂、喂……
罗莎：瑞狄亚……
塞西尔：对手是四天王中最强的一个。有没有胜算我们现在都还不知道。但是我们必须要从他们手中将水晶夺回来。
爱杰：真没办法……谁叫我把这位漂亮的小姐弄哭了……我暂时就和你们联手吧。
卡因：都这副模样了，嘴上还要逞强。真是看不下去了。喂，罗莎。
罗莎：（使用回复魔法）
爱杰：谢谢，大姐！你也很可爱啊！好，我们就一起出发吧！
（众人再次潜入了巴巴拉之塔，在内部，他们遇到了爱杰的双亲）
艾布拉王：爱杰……
爱杰：父亲！母亲！
王妃：太好了……你也平安无事……
爱杰：母亲也是……
王妃：爱杰……你也一起来吧……
国王：与我们一起……
爱杰：去哪里？
王妃：去地狱！
塞西尔：危险！
国王：你们也那么急着送死吗？那么就一起下地狱吧！
爱杰：你们怎么了？父亲，母亲！是我啊，是我啊……
国王：是……爱杰吗……好好……听着我说的话。我们已经不是人了……所以无法继续生存下去……
王妃：我们没什么能留给你的……
艾杰：……
国王：趁现在我们还有意识，你要尽快把我们打倒……之后就拜托你了，爱杰。
爱杰：不要，不要！
王妃：再见了，爱杰。
爱杰：等等，母亲！不要！啊——
（爱杰的双亲离开了人世）
罗莎：真过分……
Rubicante：鲁格尔那家伙，竟然自作主张……
爱杰：Rubicante！我绝对不能原谅你！绝对不能！
Rubicante：把国王与王妃改造成魔物一事都是鲁格尔那家伙自作主张……对此我表示万分歉意。我与其他人不同，只希望能够堂堂正正地战斗。
爱杰：别罗罗嗦嗦了！
Rubicante：我喜欢像你这样的有勇气的人……但是被这种感情所左右的人类，是不能获得真正的强大力量的。永远不能……
爱杰：那么，就让你尝尝你所谓的人类的……愤怒吧！
Rubicante：哦……原来愤怒能够让人类变强大。但是我的火焰披风是冷气也无法穿透的！好了，就让我们尽全力来场战斗吧！
（Rubicante战败后）
Rubicante：原来……如此。即使是软弱的生物……如果并肩战斗的话……太漂亮了！难怪能够伤到哥鲁贝萨大人。你们是出色的战士！再会……了
爱杰：父亲、母亲……我已经为你们报仇了……
（紧接着，大家见到了其他被关起来的人们并发现了最新型的飞空艇，利用它，大家再次来到了矮人城）
矮人城
国王：啊，我等你们很久了！那么，水晶怎么样了？
塞西尔：其实……（将事情的经过告诉了国王）
国王：是吗……哥鲁贝萨为了得到最后的水晶，正准备强行将封印打开，现在打开封印也只是时间的问题了。所以现在希望你们能够抢先一步取得水晶。这个首饰正是解开封印洞窟入口的钥匙！如果没有这个的话，任何人也无法进入。希望你们无论如何都要保护好最后的水晶……
塞西尔：我们会努力的！
（在准备动身前，大家听说了希德生还的消息，立刻前往探望）
希德：怎么，又吃饭吗？这里的饭菜根本就不合我的胃口……
塞西尔：希德！
罗莎：原来你还活着！
卡因：之前竟做出那么乱来的事……
希德：哈哈！
爱杰：这老头怎么了？
希德：老头？你这没有礼貌的家伙！
爱杰：没礼貌的是老头你吧！
希德：这个狂妄的家伙是谁？
爱杰：嘿嘿！本大爷是艾布拉那的王子，爱杰大人！你好啊，老头。
卡因：虽然嘴巴很恶毒，不过确实是王子本人。
爱杰：而且还是美男子，本事高强！
瑞狄亚：叔叔也受了伤，不要让他生气了！
希德：怎么？原来一直受瑞狄亚欺负啊？
爱杰：罗、罗嗦！
希德：话说回来，塞西尔，哥鲁贝萨他怎么样了？
塞西尔：虽然我们打败了四天王，不过除了最后一颗水晶外，其他的都……
罗莎：虽然我们准备去取最后的水晶，不过飞空艇留在了地面上。
卡因：从敌人那里夺来的飞空艇无法在熔岩上飞行。
希德：哼哼！看来轮到我出场了！我不在的话，你们真是干什么都不行啊……
矮人：大叔，你要好好趟着啊！要等伤养好。
希德：你们不也是大叔吗！现在是悠栽悠栽的时候吗？你们也给我来帮忙！
罗莎：看来我们不用担心了。
塞西尔：是啊！
（经过希德的改造，飞空艇又能够飞越熔岩了。在封印洞窟中，大家取得了最后的水晶，但就在这时，神秘的声音又一次响起）
声音：卡因……回来吧，卡因……带上水晶，回到我这里……
塞西尔：是哥鲁贝萨！卡因！
罗莎：你要坚持住！
卡因：不要紧……我已经恢复清醒了……
（话音刚落，卡因已经夺走了水晶）
爱杰：你这家伙！
罗莎：卡因，你……
哥鲁贝萨：可不要小看我的法术啊。我一直在等待着这个时候！这样一来，巴巴拉之塔就能够完成了！我可以前往月球了！来吧，卡因！
塞西尔：卡因！你快清醒过来吧！
卡因：……
罗莎：卡因！

卡因：这样一来所有的水晶就都齐全了！通往月亮之道即将打开！
爱杰：你给我站住！
哥鲁贝萨：哈哈哈……
塞西尔：卡因……
爱杰：这么会这样！
矮人城
国王：啊，你们回来了！那么赶快将最后的水晶……
塞西尔：其实……
国王：什么！被夺走了？这样一来，我们已经没有任何办法了……那个魔导船的传说也不知是真是假……
塞西尔：魔导船？
国王：传说，遥远的过去曾有一艘巨大的船。从龙之口诞生的人……
塞西尔：那不是米西迪亚的传说吗！
国王：你们知道米西迪亚吗？
塞西尔：那里是地面世界的魔道士的村落。
国王：什么！原来真的有米西迪亚存在啊！
塞西尔：长老如今在祈祷神殿中不断祈祷着。
国王：难道说，那个人想要……
塞西尔：（莫名其妙）
国王：想要让魔导船再现吗？不，我们现在只能相信这个传说了！快、快去米西迪亚！
罗莎：但是前往地面的道路已经被堵住了。
爱杰：巴巴拉之塔现在也因为水晶收集全了，无法接近！
希德：就让我来想想办法吧！
塞西尔：希德！
希得：在飞空艇的船头装上钻头，那么就可以将堵住的路挖开了。
罗莎：你的伤已经没问题了吗？
希德：现在不是担心我这老不死的一点小伤的时候！
爱杰：但是你真的能办到吗？
希德：在我的字典里，没有“不可能”这三个字！现在就开始改造吧！
（经过了改造后，众人乘飞空艇来到了米西迪亚）
长老：我等你们很久了！请到祈祷之塔去吧。
塔上
长老：祈祷吧，大家！让传说复苏的时候，就是现在！
（随着大家的祈祷，海面上渐渐地出现了一艘绽放着奇光异彩的大船，毫无疑问，这就是传说中的魔导船）
长老：在祈祷的时候，我听到了一个温暖的声音。那个声音是这么说的：“来月球吧……”看来，月亮上有人在等着你们前去！
塞西尔：但是，我们要怎么做才能去？
长老：魔导船是来自月亮的船，根据米西迪亚的记录，除了通常飞行的操纵装置外，船内还另外装有飞翔水晶，所以能够往返月亮和这个世界。
塞西尔：那我们就试试看吧！
（经过实验，魔导船成功飞上了月球。经过多番寻找，大家找到了呼唤他们前来的老人）
月之民之馆
老人：你们能来实在太好了！
塞西尔：您是……
老人：我是守护月之民长眠的夫斯亚……
罗莎：月之民？
夫斯亚：没错。这已经是很久以前的事情了……火星与木星之间，有一个星球正面临着毁灭的危机。那时幸存下来的人们乘坐飞船逃到了蓝之星……
塞西尔：蓝之星？
夫斯亚：就是你们所居住的大地。但是由于那个星球还处于进化的阶段，于是那些人便创造出了另一个月亮，并在那里开始了永久的长眠……
爱杰：那就是……月之民吗？
夫斯亚：但是也有人讨厌长眠！他想要将蓝之星的一切全部消灭，然后让自己居住。
瑞狄亚：真过分……
夫斯亚：于是我把那个人封印了起来。不过后来在长久的睡眠中，那家伙的意念得到了强化！于是那股意念，将你们星球上邪恶的人们变得更加邪恶……并操纵他们收集水晶。
塞西尔：那么说哥鲁贝萨也是其中之一？
爱杰：那家伙到底是什么人！
夫斯亚：那个人叫塞姆斯……水晶原本是我们的能量源泉。恐怕他是想让巴巴拉塔上的次元电梯启动，所以才收集的水晶吧。之后，他会用次元电梯将巴巴拉的巨人送到你们的星球去，将一切毁灭……
罗莎：怎么会……
夫斯亚：但是大部分的月之民并不是那样的人，他们都愿意平静地看着蓝之星的人们与我们进行平等的对话……大家……都持续做着这样的梦而长眠着。
塞西尔：那么我们所乘坐的魔导船是？
夫斯亚：那是很久以前我的弟弟克鲁亚为了前往蓝之星而制造的。克鲁亚一直对你们那未知的星球充满了憧憬……恶魔之道、飞空艇的技术等等也是那个时候带到蓝之星去的……之后，他和蓝之星上的一个女孩陷入了恋情，并生下了两个孩子……而其中的一个，就是你……
塞西尔：我？这么说……在试练之山上听到的声音……
夫斯亚：就是你的父亲……克鲁亚的灵魂……原来如此……你长得还真像年轻时候的克鲁亚啊。
塞西尔：那个声音……是父亲的……
夫斯亚：为了阻止塞姆斯的阴谋，克鲁亚把他的力量都传授给了你。你必须要阻止塞姆斯！为了蓝之星，为了月之民……好了，快去艾布拉那的巴巴拉之塔吧！
爱杰：巴巴拉之塔？但是那里有防护罩……
夫斯亚：我应该可以进入，绝对不能让巴巴拉巨人到达蓝之星！我也一起去吧！
（返回蓝之星后，一个巨大的巨人已经出现在了众人眼前）
塞西尔：巴巴拉之塔……
夫斯亚：来晚了一步……
爱杰：什么？
夫斯亚：巴巴拉的巨人已经诞生了！
塞西尔：那些是？
矮人国王：矮人战车来了！为了大地母亲，我们也要战斗！
（矮人们的战车对巨人发动了猛烈的攻击，但是对巨人几乎无法造成任何伤害，就在此时，一直在养伤中的希德和基尔巴特、之前由于爆炸而被妖精们所救但一直昏迷不醒的杨、甚至连得到了长老的治疗而解除了石化的扑罗姆、帕罗姆也都赶来助阵，巨人终于陷入了短暂的困境中）
罗莎：巨人……现在已经不知所措了！
夫斯亚：赶快趁现在潜入巨人内部吧！
爱杰：原来如此，要攻击那家伙的心脏部位是吧！
塞西尔：希德，拜托你了！
夫斯亚：靠近那家伙的嘴巴！
希德：这位是？
塞西尔：月之民的夫斯亚。
希德：月之民？
夫斯亚：能靠近它的嘴巴吗？
希德：你当我是谁？我可是飞空艇的希德，没有办不到的事！
巨人内部
夫斯亚：这里就是巨人的中枢控制系统了！
爱杰：好大……
夫斯亚：对付控制系统时，首先应该毁掉防卫系统，以免让其回复！
塞西尔：成功了！
爱杰：终于让它停下来了！
哥鲁贝萨：真可恶！你们竟然将巨人给……
夫斯亚：你是……
哥鲁贝萨：你这家伙是什么人！
夫斯亚：你还记得自己是谁吗？
哥鲁贝萨：（大惊失色）住手！
夫斯亚：赶快清醒过来吧！
哥鲁贝萨：我……我为什么会被憎恨所控制……
夫斯亚：终于恢复自我了……你还记得你父亲的名字吗？
哥鲁贝萨：父亲……你是说克鲁亚吗？
塞西尔：你说什么？
罗莎：这么说……你是塞西尔的……
爱杰：兄长？
塞西尔：哥鲁贝萨是我的……
夫斯亚：你被塞姆斯的心灵感应给利用了……而你体内的月之民克鲁亚的血统，更是令邪恶的力量得到了增幅……没想到竟然变成了兄弟之战……
塞西尔：我……一直憎恨着兄长……在战斗着……
哥鲁贝萨：你就是我的……

哥鲁贝萨

令世界陷入混乱的暗黑骑士。但他实际上是受到了他人操纵的、塞西尔的亲哥哥。在洗脑解除之后，虽然他试图反抗塞姆斯，但由于其暗黑骑士的性质而使得自己的力量被黑暗所污染……





塞姆斯

本作的最终BOSS，一切罪恶的根源。正是由于他企图征服地上世界，才导致了一切战乱的爆发。不过由于他无法离开月之结界，所以只能通过意念来操纵拥有邪恶意志的人。哥鲁贝萨正是他的其中一个牺牲品。

塞西尔：但是……如果我们的立场倒过来的话……我如果受到了塞姆斯的心灵感应的操纵的话……

哥鲁贝萨：但是他的心灵感应只传达到了我这里……这是因为我多多少少也拥有邪恶的心灵……塞姆斯……

塞西尔：你要去哪里？

哥鲁贝萨：这场战斗，由我亲自来作个了断！

夫斯亚：等一下！塞姆斯也是月之民，我也一起去吧……

哥鲁贝萨：再见了，塞西尔……

（两人离去）

爱杰：这么做没问题吗，塞西尔？

罗莎：哥鲁贝萨他……打算牺牲自己啊……

塞西尔：……

瑞狄亚：他是你的哥哥吧？

塞西尔：哥哥……

瑞狄亚：是啊！

塞西尔：……

爱杰：不、不好！

瑞狄亚：这里就要崩溃了，再不逃出去的话……

罗莎：塞西尔！

塞西尔：（发呆中）……

爱杰：你们还在发什么愣啊！

瑞狄亚：但是出口……

卡因：走这边！

罗莎：卡因？

爱杰：又是你这家伙！

卡因：有话待会儿再说！你也不想死在这里吧？

罗莎：大家快走吧！

回到魔棹船中

卡因：我终于取回了自己的意识……事到如今我不会指望你们能够原谅我……

爱杰：当然！那个巨人之所以会出现，可以说都是因为你一手造成的！

罗莎：别争了！

卡因：罗莎……

罗莎：哥鲁贝萨现在已经清醒过来，所以他的法术自然也解开了！这些都不是卡因的错。

卡因：哥鲁贝萨……他也？

罗莎：哥鲁贝萨是塞西尔的兄长……

塞西尔：……

罗莎：似乎一切都是因为一个叫塞姆斯的月之民，利用哥鲁贝萨月之民的血统造成的。

瑞狄亚：所以现在哥鲁贝萨为了打倒塞姆斯已经和夫斯亚一起去了月亮了。

卡因：哥鲁贝萨是……塞西尔的兄长……那么我的这笔帐也一定要找塞姆斯讨回来了！

爱杰：哼，别再被操纵就行。

卡因：到那个时候，不用客气，把我杀了也行！

爱杰：那么我也要去！不给那家伙一刀，我也咽不下这口气！

卡因：爱杰……

塞西尔：大家，走吧……我也去！

罗莎：塞西尔……

塞西尔：罗莎和瑞狄亚就留在这里吧。我们三个人去就可以了，毕竟这一次是不能保证能够活着回来的！

罗莎：塞西尔！

瑞狄亚：我不要！

塞西尔：好了，你们下船吧！

爱杰：是啊，小孩就要听话，乖乖地在这里等着。

瑞狄亚：傻瓜！

（两人离开）

卡因：塞西尔……

塞西尔：走吧，卡因，爱杰！

（到达月面后）

塞西尔：大家走吧！

罗莎：（突然出现，把路挡住）

卡因：（惊讶）罗莎！

罗莎：……

塞西尔：把路让开……

罗莎：我不干！除非带我一起去。

塞西尔：你说什么……

罗莎：只要能够在你身边，无论发生什么事都……不，只要能够与你在一起，无论任何危险的事情也……

塞西尔：罗莎……

卡因：真是没辙了，塞西尔。

爱杰：真是令人羡慕啊……

塞西尔：我明白了，罗莎……我会保护你的！

瑞狄亚：（突然钻出来）看来进展顺利啊！

爱杰：你……

瑞狄亚：以前不是总是在说吗？这是大家的战斗。而且，能够召唤幻兽的，只有我啊！

塞西尔：瑞狄亚……我知道了……走吧，这是我们的战斗！

（在月之地下溪谷，大家找到了正在和塞姆斯战斗的哥鲁贝萨和夫斯亚）

塞西尔：哥鲁贝萨，夫斯亚！

夫斯亚：只差一点了……最后用全部力量使用陨石魔法吧！

哥鲁贝萨：好！

塞姆斯：试试看吧，用尽你们的全力……

（陨石魔法成功命中塞姆斯）

塞姆斯：即使我的身体毁灭了……我的灵魂依然永存……

哥鲁贝萨：打败他了……

夫斯亚：真是愚蠢的人……拥有出色的能力，却被邪恶所感染……

爱杰：好啊！

夫斯亚：嗯？你们也来了吗。

爱杰：不过似乎来晚了一步。我还想亲手狠狠揍那家伙一顿……

哥鲁贝萨：塞西尔……

塞西尔：（装作没听到）……

罗莎：塞西尔……

（一个声音突然响起）

塞罗姆斯：我是……完全的黑暗物质……是塞姆斯的憎恨增幅后的产物……我的名字就叫塞罗姆斯……憎恨……一切！

夫斯亚：人已经死了……憎恨还能够增副吗……

哥鲁贝萨：塞姆斯……不，塞罗姆斯！这一次我一定要亲手了结你！

夫斯亚：消失吧，塞罗姆斯！

（几回合之后）

夫斯亚：不行，陨石魔法对这家伙不起作用！哥鲁贝萨，用水晶吧！

塞罗姆斯：已经步入了黑暗之道的你就算使用了水晶，也无法令它们重放光芒，只能让它们回归黑暗！去死吧！

（塞罗姆斯占了上风，轻松地打败了两人）

塞罗姆斯：痛苦吧……毁灭吧……直到毁灭一切为止，我的憎恨都不会消失……这一次该轮到你们了……来吧……到我的黑暗世界中……

（塞罗姆斯的波动异常强烈，地面世界的人也感受到了）

朴罗姆：长老！

帕罗姆：大哥哥他们……

长老：嗯！现在正是为了他们……不，为了这片大地而祈祷的时候！朴罗姆、帕罗姆！要将大家的祈祷送到塞西尔他们那里去！

杨：塞西尔殿下……

基尔巴特：现在需要鼓起勇气……

希德：我们等着你们……一定要平安归来啊！

矮人国王：为了这片大地！

露卡：站起来！我们也会为你们祈祷的！

帕罗姆：振作一些，大哥哥！

朴罗姆：塞西尔先生……大家……

长老：月球啊……请接受我们的祈祷吧……

（月面这边）

塞西尔：哥……哥……

哥鲁贝萨：（交出水晶）塞西尔……用这个吧……

塞西尔：塞罗姆斯……我们绝对……不能输给你！

夫斯亚：月亮啊！请赐予光芒吧！

哥鲁贝萨：我的弟弟啊！把你所隐藏的神圣力量托付予水晶吧！塞罗姆斯，就让我们见识见识你的真面目吧！

（二人给予了大家圣光的力量！塞罗姆斯的真面目也因此完全暴露出来。很快，实体化的塞罗姆斯便抵抗不住众人的合力进攻，渐渐地灰飞烟灭了）

塞罗姆斯：我……是不会灭亡的……只要一切生物还……拥有邪恶的……心……

夫斯亚：干得漂亮……没想到你们竟然隐藏有这么强大的力量……说不定蓝之星的人已经超越了我们月之民。

爱杰：说不定真的哦。

卡因：但是塞罗姆斯最后所说的话……

罗莎：只要还存在着邪恶的心……

夫斯亚：邪恶的心是不会消失的……无论是什么

人，都同时拥有神圣之心与邪恶之心。就好像水晶也分为光与暗，你们的世界也分为地上与地底一样……但是只要有邪恶之心存在，神圣之心就不会消失。就像拥有神圣之心的你们面对邪恶之心的塞姆斯那样……



爱杰：哪里……你这样称赞我们，都有些不好意思了。
瑞狄亚：你在说什么啊，你这样的人没有被塞姆斯利用，已经是不可思议的事情了！
爱杰：嘿嘿，因为我深爱着正义啊！
夫斯亚：好了，我差不多也该继续长眠了。你们之后怎么打算？
塞西尔：我们准备回自己的星球。
罗莎：大家都在等着我们回去。
夫斯亚：是吗。你们拥有出色的同伴啊。我期待以后能够再见到你们。
哥鲁贝萨：能不能……也让我随你一起呢？
夫斯亚：你也要……
哥鲁贝萨：是的……我已经不能回蓝之星了……因为我招来了那么大的麻烦……再说，我很想见见父亲的同胞们。
夫斯亚：是吗，你的体内也流淌着月之民的血……但是会长眠很久的哦。
哥鲁贝萨：嗯。你终于肯叫我哥哥了……塞西尔。
塞西尔：……
哥鲁贝萨：你也确实没有原谅我的理由。我以前让你们受了这么多苦……
夫斯亚：那么，我们就继续长眠了。愿蓝之星永远和平。好了，我们走吧。
哥鲁贝萨：是。
罗莎：塞西尔。
卡因：不阻拦吗？就这样让他走了……
瑞狄亚：他是你的哥哥啊。
哥鲁贝萨：再见了……
爱杰：塞西尔！
塞西尔：再见……哥哥……
哥鲁贝萨：谢谢……塞西尔……

从光之口诞生之物
飞舞天际
充满暗与光的力量
为长眠之地带来新的约定
明月被无尽光辉所拖拥
给予大地母亲无限的恩泽和慈悲
之后便是短暂的歇息
明月会追寻自己的光辉
引导新的旅途
继承着同一血统的人
一位在月球
一位在母星
随着时光流逝而流离失所

结局

米西迪亚

长老：好，开始今天的修行吧。
朴罗姆：是。
长老：嗯？帕罗姆人呢？
朴罗姆：那家伙又……
帕罗姆（得意地向一位女孩讲述着他的"丰功伟绩"）那个时候，我用擅长的冰雪魔法将试练之山上的……
（咣！一记重击）
帕罗姆：好痛！
朴罗姆：你该适可而止了吧！长老很生气呢！
长老：你要我说多少次才明白！整天光做这些无聊的事情，向要以特拉为目标，还早了十年呢！罚你写咒语之书！
帕罗姆：不是吧！
朴罗姆：自作自受……

艾布拉那城

爷爷：你根本就没有作为王位继承人的自觉性！
爱杰：我知道了！
爷爷：知道的话，就不要整天跟着姑娘们的屁股后面追！
爱杰：是是……
爷爷：回答一次就可以了！
爱杰：但是，瑞狄亚……这边的世界上，可没有像你这样的女人啊……
爷爷：爱杰！

幻界

利维亚桑：话说回来，你真是个了不起的姑娘。
阿修罗：是啊，没想到还能够回到这里……
幻兽的小孩：瑞狄亚！那个，瑞狄亚，为什么我会长出牙来呢？我能像瑞狄亚那样多好。
瑞狄亚：你说什么傻话啊。人类和幻兽都是一样的。
阿修罗：真是期待以后的幻界啊。
利维亚桑：是啊，不管怎么说，瑞狄亚可是个大美人啊！
瑞狄亚：可是最重要的……是心。是吧……塞西尔……

法布尔王国

杨的妻子：老公……
杨：现在你也已经是王妃了！"老公"就不要再叫了吧……
妻子：就算你那么说……我不喜欢这些礼节啊。
杨：唉呀不好！已经到练习的时间了，走吧！
僧兵：是！
妻子：你不也一样吗！
原国王：别那么说，杨一定会为我们带了一个崭新的法布尔王国的。

达姆西安

小孩A：王子大人！
小孩B：再让我们听听圣骑士之歌吧！
基尔巴特：行，不过我要先把今天的工作完成以后才能弹给你们听。你们也希望我们的王城早日恢复原貌吧？
小孩A：是的！
小孩B：王子大人，我们约好了哦！
基尔巴特：安娜……请你在天空中看着吧。我还有达姆西安的人民……你要与特拉先生好好在一起啊……

矮人城

国王：明白了吗？大家要尽快将城重新修好！
部下：国王陛下！修理用的材料严重不足了！
国王：嗯？把战车毁了！已经不会再有战争了！
露卡：父亲，塞西尔先生他们现在怎么样了啊？
国王：啊，前不久刚有好消息传来！塞西尔和罗莎已经是巴隆的国王和王妃了！另外还招待了我们前去参加加冕仪式！
露卡：太好了！
部下：国王也在偷懒了！
国王：什么啊！快去把战车拆了！
部下：遵命！

试练之山

卡因：塞西尔……罗莎……现在我不能为你们祝福……我要在这座试练之山上锻炼自己……当成为超越了父亲的龙骑士后，再回巴隆……再那之前，就……

巴隆城

塞西尔：……
罗莎：怎么了，塞西尔？
塞西尔：没什么……我好像听到了哥哥的声音……
罗莎：为什么……
塞西尔：是错觉。大概……
希德：怎么？你们两人怎么还在这里啊！现在都什么时候了？
罗莎：对不起，不自觉地就……
希德：真是的！小俩口要说悄悄话的话，以后机会多得是，会多到让你厌烦为止。罗莎，啊不，应该叫你王后了！
罗莎：叫罗莎就可以啊……
希德：是吗？那么罗莎，新娘的化妆是很重要的，女佣们也已经准备好了，快走吧！
罗莎：好的。塞西尔，很久没有与大家见面了，他们差不多该来了！塞西尔，你也快点吧！
塞西尔：好。
（空无一人的房间，只剩下塞西尔一人）
我听到了……那确实……是哥哥的声音……他在向我……道别……

完



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 邪魔天使

GAME SHOW

永无大陆的永恒传说

"魔法"、"神"、"恶魔"，这些名词都是源自于我们的封建时代，那时的人类科学知识匮乏，对于一些超自然或者是自己无法解释的现象，便将其"神魔"化赋予了传奇色彩。科学的进步使人类否定了封建迷信，否定了世上"鬼神"的存在，但是人类总是有梦想的，对于那个遥不可及的时代以及那个时代所流传下来的神话传说却是人类无比向往的，人们都想亲身置于那些憧憬的时代中来创造属于自己的传说。奇幻故事的出现满足了人们的这种需求，慢慢地小说、漫画、动画、电影、电视、游戏等等都成了人类梦想的载体，近代的、古代的、不同世界的、平行世界的，五花八门。或许是因为西方的宗教、文化以及神学对于世界影响较大，奇幻作品中以欧洲中世纪人文、民俗为主的"剑与魔法的大陆传说"占去了相当一部分，而且这类故事还大多都以一个完全由作者杜撰出来的，与我们居住的世界完全不同的世界为背景。

1994年10月26日，日本游戏软件公司Idea Factory（以下简称"IF"）建立，它的董事会主席就是该公司大多游戏的总制作指挥太田康一。和其他很多游戏软件公司一样，IF也推出了以剑与魔法的大陆传说为体裁的作品，这就是我们现在熟悉的"永无大陆物语"系列。从1996年开始到现在这8年内，IF一直都在努力地打造着"永无大陆物语"系列，从一开始的一个时代，扩展到整个永无大陆的历史，再从永无大陆扩展到其他大陆，乃至是整个永无的世界。8年内，IF将"永无大陆物语"系列的世界观扩大了近百倍。从该系列第一作一直到现在为止，出场人物有名有姓有资料身世可查的就已是近2万余人，世界观之庞大，出场人物之多，在ACG作品以及奇幻故事"盛产"的日本亦属少见。下面就请大家一起来看看IF历时8年打造，现在还没有完结的"永无大陆物语"系列的基本世界观，一起来体会一下永无大陆上那些有趣的故事吧。

NEVER LAND

NEVER LAND星和它所处在的宇宙中其他行星一样，也是随着宇宙的出现而出现的，这就和我们所知道的宇宙出现、星球诞生一样。只不过，在那个宇宙中有一股力量存在，这股力量支配着整个宇宙，人们称这股力量为"宇宙之意识奈克斯特"，人们尊他为万神之王，所有力量的根源便是他。NEVER LAND星是奈克斯特所掌管的行星之一，或许是受到奈克斯特力量的影响，也或许是因为宇宙诞生时所留下的部分力量的残片——"默世记忆体"落到这里的缘故，NEVER LAND星也有了自己的意识，那就是"大宇宙之意识海尔盖亚"。NEVER LAND星上的山川、河流、花草、树木都是海尔盖亚身体的一部分，大地上一切的生灵都是她的子女，由她创造出来，从她的身上摄取存活与成长所需的资源。海尔盖亚也生出了NEVER LAND星上司管其他自然界现象的力量，海尔盖亚与这些力量便被称为自然神或是古代神。

NEVER LAND星是由许多大陆组成的，"默世记忆体"落到的就是众大陆之一的永无大陆，所以海尔盖亚的精神寄宿便在这个大陆上，各种自然神最初也是诞生在这个大陆，所以永无大陆被称为NEVER LAND星的心脏。

永无大陆历史年表与历史事件简述

超先史文明时代

魔导世纪前约20000年

人类创造了魔法与科学技术高度发展的时代，这个时代被后世学者称为"黄金时代"，传说高达一万层的灵之塔便是建于这个时代。

魔导世纪前约9000年

"黄金时代"毁于人类之间的战争。人类投入使用了破坏力强，规模大的魔法以及兵器。战争结束后，文明毁于一旦，人口减少了95%，剩下的人类则又回到了原始时代和其他种族一起生活。

先史文明时代

魔导世纪前约1400年

这时，NEVER LAND星上其他大陆都有了自己的文明。也是这段时期，迪克兰特大陆上的移民船队来到了永无大陆，他们在特拉提佩斯地区登陆，迪克兰特的人类文明传入永无大陆，一些迪克兰特人留在了特拉提佩斯地区，一些人则前往了永无大陆内陆寻找失落的文明以及创造新的人类文明。

魔导世纪前约1200年

人类的文明再次在永无大陆上兴起，由人类组成的帝国——斯顿卡建国。斯顿卡帝国是永无大陆史上最繁荣的帝国。斯顿卡帝国不断发展，不久便与精灵族产生了冲突。战争的结果是精灵王普利艾斯塔所率领的精灵族大败，斯顿卡帝国成为了永无大陆的支配者。此时斯顿卡帝国的人类已打破了人类寿命的瓶颈变得不会自然死亡，甚至在魔力的影响下一些人类的形态也有了一定的变化。

魔导世纪前约1000年

这时的斯顿卡帝国进入了政权交替的时期，帝国内部政党之间的纷争一触即发。帝国的内战爆发了，不过这场战争没有毁灭斯顿卡帝国，却缔造出了一位斯顿卡帝国的新统治者，那就是科莉娅。原本是帝国政要的科莉娅在内战期间联合了帝国最强的武将夏尼斯以及帝国的大贤者依福西隆一起取得了帝国的政权。在科莉娅的统治下，帝国的政治、经济高速发展，并且开始与大陆以外的文明接触，最早先是与高度文明的奥鲁德大陆进行通商以及文化交流，再后来就是派出船队四处寻找未开拓的大陆。也是这段时期，帝国的另一位大贤者杰卡斯前往灵之塔并成功地解放了"默示记忆体"，但最终他的身体承受不了"默示记忆体"中释放的"创世之力"而化为了灰烬。"创世之力"解放了出来，科莉娅、依福西隆、夏尼斯三人都或多或少的得到了这股可以向神宣战的力量。斯顿卡帝国的高速发展使大地之意识海尔盖亚感到了威胁，古代神与人类的战争拉开了序幕。战斗中科莉娅将超先史文明时代遗留下来最终兵器"天魔剑"改良后投入使用。在与海尔盖亚对决时，科莉娅又用天地万物四源之力以及"创世之力"将一把"天魔剑"改造成了可以毁灭一切的究极兵器——"天魔剑·流星"。借着"天魔剑·流星"的力量，科莉娅、依福西隆、夏尼斯，还有斯顿卡帝国另外两名政要尤罗和美露塞托娅一起将海尔盖亚封印在了乌玛利岛。与古代神的战争结束后科莉娅创造了被称为"天界"的异空间，自己连同追随者以及一切斯顿卡帝国的文明与科技一同移居到了那里。之后科莉娅自称为"圣神"并且对追随者们一一封神，而此时的永无大陆上除了一些没有跟随科莉娅去天界的斯顿卡人用着仅存的技术勉强过活外，其他的一切又都回到了原始时代。

魔导世纪前约700年

科莉娅将一些知识传授给了地上的人类，人类的文明开始复苏，对于圣神科莉娅的信仰开始深入人心，关于科莉娅等众神的神话故事也成了人类的圣典。

夏尼斯统治的时代

魔导世纪元年

成为了"神"的科莉娅预言在千年后，宇宙之意识奈克斯特将会袭来并毁灭NEVER LAND星，科莉娅左右腕之一的军神夏尼斯与她在如何对抗奈克斯特的方法上产生了分歧。之后夏尼斯便带着自己的直属手下和与他意见一致的神一同到了地面，希

望能以自己的力量维持大陆上的安定与平衡，防止力量平衡的破坏。气急败坏的科莉娅则宣称夏尼斯为大魔王，跟随他的便是魔族。来到地面后的夏尼斯发表了征服世界的宣言，魔族文化开始传入大陆，魔导世纪正式开始。

魔导世纪 3 年

有着强大力量的夏尼斯率军席卷大陆，并和斯顿卡帝国的后裔展开了决战，不出几日，斯顿卡帝国便被灭亡，史称此役为"最终战争"。

魔导世纪 6 年

神与人混血而生的吸血鬼族当主拜亚多向夏尼斯效忠，吸血鬼族成为了魔族的成员。至此魔王军建立，五魔将确立，五人分别是：夏尼斯的长女福拉娜、魔龙哥贝利亚斯、七眼之魔神鲁多拉、魔军师扎拉克、吸血鬼之王拜亚多。五魔将中以福拉娜为首。

魔导世纪 7 年

夏尼斯以绝对力量统治了永无大陆，确立了魔族统治世界的局面，其他各个种族皆臣服于夏尼斯的力量之下。这一时期大陆各地都有人类所组成的反魔族的游击队，但是这些游击队却都是各自为政，并没有对魔族的统治构成威胁。同年，圣神科莉娅开始向反抗魔族的势力提供支援，暗中扶持着反抗势力。

拉乌哥恩时代

魔导世纪 107 年

在大陆的南部一位名叫拉乌哥恩的人类战士集结部队开始与魔王军作战，发动了第一次人类革命，史称"第一次拉乌哥恩战争"。战争的结果是人类大获全胜，魔王军向南方撤退。这是人类第一次在与魔族的战争中获胜。在此战中最活跃的除了拉乌哥恩本人外，还有他的五名弟子，也就是后世所说的"拉乌哥恩五勇者"。他们五人是：赫拉克勒斯、阿鲁菲斯、拉·迪鲁芬、拉尔诺夫、玛克贝斯。

魔导世纪 108 年

"第二次拉乌哥恩战争"开始。在这场战斗中人类军队大败，拉乌哥恩战死，但是拉乌哥恩的战死并没有使得人类军队士气大落，反而更加激发了士兵的斗志，再加上"五勇者"之一的赫拉克勒斯使用圣神科莉娅所赐的圣剑兰格特将扎拉克的头斩落，人类的士气高涨。人类与魔族的部队各有损伤，战局陷入了胶着状态。

魔导世纪 117 年

解放了半个大陆的五勇者建立了拉乌哥恩帝国。拉乌哥恩帝国建国后，人类的文化开始高速发展，也传入了大陆各地。

魔导世纪 131 年

飞翼族族长布鲁雷斯宣布飞翼族在此场人魔大战中独立，但此举却惹怒了拉乌哥恩帝国，帝国决定对飞翼族进行讨伐。正在飞翼族准备与拉乌哥恩帝国一战时，飞翼族所居住的波尔霍克山火山爆发，飞翼族人死伤过半，不得已之下，布鲁雷斯只得率部族归顺了拉乌哥恩帝国。此时的拉乌哥恩帝国经济文化开始飞速发展。

魔导世纪 214 年

五勇者死后拉乌哥恩帝国开始向各地发展势力，帝国势力壮大了起来。同年拉乌哥恩帝国开始向魔族集中的居住地发动攻击，烧毁了无数魔族部落，屠杀了无以计数的魔族。拉乌哥恩帝国的行为激起了魔族的共愤，各地的魔族与魔王军会合，由夏尼斯率领着他们与拉乌哥恩帝国展开了决战。此后十年的战争被后人称为"无限战争"。

魔导世纪 223 年

"无限战争"的初期，实力强大的拉乌哥恩帝国占尽了上风，但在拜亚多用计切断了拉乌哥恩帝国本部与前线的粮草供用后，战局产生了扭转。"无限战争"结束，拉乌哥恩帝国被魔王军所灭，逃过一劫的帝国王族则逃到了特拉提佩斯地区，在那里建立了一个小国家勉强存活着。魔族又取回了大陆的统治权，为了加强对人类的管理，夏尼斯宣布暗黑时代来临。

暗黑时代

魔导世纪 251 年

圣神科莉娅将香格里拉地区中心位置的地域划为圣地赐予人类，称为科利亚斯汀。科莉娅此举表明她已经直接参与到了人类与魔族的对抗中，也就是这个时候人类与魔族的战争演变成了科莉娅与夏尼斯的战争。

魔导世纪 251 年

神圣皇国在科利亚斯汀建国，科莉亚教教会组织机构基本完成。

魔导世纪 257 年

因为科莉亚教的影响，大陆西南方的人类势力得到了发展，就在这个时期一个名为克里亚斯塔的年青人开始在希尔维斯塔地区修筑城市。

魔导世纪 259 年

克里亚斯塔建立了克里亚斯塔帝国。

魔导世纪 260 年

冥王姆根通过冥界之门来到了永无大陆，并降临在尔卡达海域。经过百日的激战，夏尼斯将姆根赶回了冥界，并派鲁多拉看守冥界之门。被打败的姆根离开冥界去混沌之海养伤，但他离开大地时却意外地得到了可以解开天魔剑·流星之封印的"世界之卵"。（科莉娅将海尔盖亚击败后便将天魔剑·流星封印在灵之塔中。）

魔导世纪 300 年

以大陆中央部伏龙地区为中心的东方文明开始兴盛，一部分伏龙人移居到大陆中央的斯迪普地区，成为游牧民族。伏龙人开始派使者出访东方的岛国。

魔导世纪 397 年

冰岛布利德巴恩上开始了各个民族之间的战争，直到一位名为塞布的英雄结束了战乱，建立了有着共和制雏形的政权。

魔法时代

魔导世纪 413 年

大魔法师卡蕾娜解开了"魔法之真理"并鼓动全大陆的人类学习魔法对抗魔族，这一时期，古代法术——天魔术和圣神科莉娅教授人类的四源之术等魔法开始盛行。

魔导世纪 415 年

魔法都市艾克斯反魔法的风气盛行，传闻是因为艾克斯掌握了部分旧斯顿卡帝国的技术。

魔导世纪 420 年

卡蕾娜向夏尼斯挑战，战败身亡。艾克斯发表独立宣言，确立以炼金术为研究方向，道姆战斗国家建立。艾克斯地区发掘出了"毒水"（石油）对此的研究也取得了重大进展。

魔导世纪 422 年

伏龙地区东边的小岛上各个部族开始了战争，同年有着"东岛之帝"的东岛乃·天成丸建立了室町幕府国统一了岛国。

魔导世纪 424 年

室町幕府为了防止其他地区的文化侵入开始进行"闭关锁国"。同年，道姆战斗国家断绝了与所有国家的外交关系。这一年被后世称为"铁锁之年"。

魔导世纪 454 年

勇者基尔多拉向夏尼斯挑战，身亡。

魔导世纪 462 年

斯迪普地区的草原英雄钢·迪·可汗的族群支配了查比斯、波洛尼亚等大部分地区，并以讨伐魔族为名向西部进军攻占了魔法都市卡蕾娜，建立了多因古国。这个时期东方文明开始扩大化。

魔导世纪 472 年

钢·迪·可汗病逝。

魔导世纪 474 年

王位继承权的争夺导致多因古国内战爆发。多因古国分裂成四个国家，开始走向衰退。

魔导世纪 525 年

"前妖精战争"爆发。暗黑妖精族向海兰格尔发起进攻，被风之妖精族击退。这次战争是永无大陆上第一次非人类种族的战争，所以备受关注。

魔导世纪 531 年

斯该霍特领导飞翼族进行了独立战争。同年，道姆战斗国家确立了"科学至上"的方针，认为只有科学发展才是人类的未来。

大反抗时代

魔导世纪 601 年(代表游戏——《鬼魂力量 魔法元素》)

勇者托拉塞姆与飞翼族联合，与魔族在拉法姆地区展开会战。托拉塞姆亲自指挥战舰与飞翼族的空战队配合，大败魔王军，史称"海空大战"。同年，托拉塞姆自称"界王"，建立拉法姆界国，之后不久托拉塞姆界王便被人暗杀，紧接着拉法姆界国向小国奥鲁塔达特发动进攻，奥鲁塔达特的少年王多纳迪决心抵抗到底，后世称这场战争为"七日之战"。

魔导世纪 603 年

魔军师扎拉克复活，并离间了人类与飞翼族，分裂的拉法姆军很快被扎拉克消灭，拉法姆界国灭亡。

魔导世纪 666 年




勇者古拉暗杀夏尼斯失败，便带领手下的骑兵团加入魔王军旗下，成为将灵魂出卖给魔族的暗黑骑士团。也正是这一时期，混沌之海的魔界兽在古都基克洛德大批出现并开始寄宿在人的身上，少数逃过寄生的人逃到了纳哈利地区。四源术以外法术的研究活跃化。

魔导世纪 669 年

神圣皇国设立对魔军队——希利尼葛，并由法皇亲自将圣剑兰格特赐予领导希利尼葛的圣骑士。

魔导世纪 673 年

"神魔战争"爆发，希利尼葛军从魔族手中夺取了托达斯布鲁克地区，托达斯布鲁克成为神圣皇国军领地。这也是科莉娅势力与夏尼斯势力第一次正面交锋。

魔导世纪 704 年

"黑色之血"战争爆发，魔族军队开始入侵冰岛布利德巴恩，在魔族强大的攻势下，布利德巴恩的政权迅速瓦解。

魔导世纪 705 年

玛利安诺联盟结成，在罗塔奥的指挥下魔族被赶出了冰岛布利德巴恩，罗塔奥也成为了布利德巴恩的皇帝，冰岛开始了帝制。

魔导世纪 708 年

反玛利安诺联盟的波鲁诺斯、卡吉恩联盟结成，但最终还是玛利安诺联盟在政治斗争中取得了胜利。

魔导世纪 814 年

勇者阿萨因向夏尼斯挑战，败北身亡。在这一年，夏尼斯之子影诞生。

魔导世纪 826 年

托达斯布鲁克的罗萨骑士团宣布独立，中立国家罗萨建国。

独立时代

魔导世纪 843 年

桑莱奥地区商业流通道路开始形成，商业城市被陆续兴建，东西方文化融合发展。冰岛布利德巴恩的波鲁诺斯联盟控制了政权并选出了新的皇帝哈梅罗斯结束了玛利安诺联盟长达百年的独裁统治。

魔导世纪 845 年

桑莱奥地区信仰冥王姆根的宗教开始流行。洛基昂地区，布拉斯达国建国。波洛尼亚地区，凯哈姆王国建国。这一年各个地区纷纷独立对以后大陆的格局有了很大的影响。

魔导世纪 867 年

冰岛布利德巴恩发生了大饥荒，人口从 200 万减到 68 万，从此以后布利德巴恩便成为了永无大陆各势力中最贫穷的一个势力。

魔导世纪 898 年

纳哈利地区，中立国家裘非国建国。远洋航海技术开始发展。

魔导世纪 968 年

"后精灵战争"爆发。暗黑精灵在魔族的帮助下向海兰格尔进攻。最后战争以暗黑精灵族的女王丽卡尔莉莉与风之精灵族的女王阿塞丽亚缔结了和平条约，暗黑精灵取得海兰格尔，风之精灵取得普利艾斯塔这样的结果而结束。

魔导世纪 970 年

室町幕府国爆发内战，内战结束后室町幕府国宣布国土开放，长期的锁国政策结束。而在内战中战败了的山影众以及一些忍者则逃亡到了大陆各地。

魔导世纪 972 年

原始地区奥克鲁被发现。传说奥克鲁有种可以治百病的"元气水"。为了夺取"元气水"道姆战斗国开始向奥克鲁发动攻击。战斗以居住在奥克鲁的龙人族取胜而告终，但大量的牺牲使得龙人族濒临灭亡。

魔导世纪 980 年

夏尼斯与炎之界圣拜克流特的孙女玛利亚在一次关于"人类与魔族的关系"的讨论中相识并相爱，没多久他们就有了一个女儿，她的名字是希罗。

魔导世纪 984 年

新一代的"五勇者"为了解开天魔剑·流星的封印打倒大魔王夏尼斯前往了冥界，在那里五人合力打伤了冥王姆根取回了"世界之卵"。同年，哥布林族的布利莫林进入灵之塔接受试练。五勇者则是：格雷、拉迪武、克罗缪、米利奥、珊普·洛。同年，"思念魔法"被发明。

魔导世纪 985 年

"勇魔大战"（旧大战）开始了，人类方的各个势力联合起来与魔王军展开了大决战。战争后期，战局僵持不下，五勇者便决定潜入夏尼斯的居城击败夏尼斯，在城内五勇者与五魔将展开了激战，在战斗中五勇者将五魔将中的扎拉克与哥贝利亚斯击杀。正当五勇者杀到夏尼斯面前时，夏尼斯的妻子玛利亚站了出来并提出和平方案，后世称此为"玛利亚的和平方案"。五勇者接受了和平方案，"勇魔大战"结束，永无大陆上人类的势力开始占了上风。同年，夏尼斯之子影与夏尼斯大打出手，父子二人大战达百日之久，后来在福拉娜和鲁多拉的助阵下才将影封印。百日大战结束后夏尼斯的妻子玛利亚下落不明。



魔导世纪 986 年

洛基昂半岛发生大规模蝗灾。

魔导世纪 988 年

少年希风遇到剑圣艾里辛，随其学习剑术。

魔导世纪 989 年（代表游戏——《怪物完全世界》《怪物完全世界 2 传说之兽的洞窟》）

9岁的希罗为了引发自己体内隐藏的力量进入灵之塔接受试练。同年少年希风和伙伴们一起参加了在中转都市——贝鲁汉布鲁举办的"怪物养成大会"。

魔导世纪 990 年（代表游戏——《灵之塔 2》）

流浪者威布进入灵之塔接受试练，生死不明。希罗由灵之塔归还。布利莫林由灵之塔归还，建立哥布林军，并投靠魔王军。

魔导世纪 991 年

威布登上了灵之塔塔顶杀死了守护"默示记忆体"的皇龙，得到了"创世之力"，之后威布的魔法力发动，大陆 25% 的自然环境被破坏。因为威布的魔法发动，大陆上一时之间杜绝魔法的呼声高涨。同年，位于永无大陆和迪克兰特大陆之间的梅玛王国的国王古兰去世，女王迪娜继位。也是这一年，皇龙手下的六位龙神分别得到解放，室町幕府国的当主大蛇丸被人暗杀，金龙将皇龙的魂宿在大蛇丸的体内使其复活。

魔导世纪 993 年（代表游戏——《灵之塔》）

希风与拉迪武相遇，勇者格雷与少年希风进入灵之塔接受试练。同年，修行完的希罗回到魔王军。

魔导世纪 994 年（代表游戏——《爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO》）

在灵之塔的 7000 层，格雷的恋人卡西米娅用自己的生命解开了"天魔剑·流星"的封印，格雷将"天魔剑·流星"交给希风后便下落不明……诗人露洁进入灵之塔接受试练，生死不明。背教者扎里安发表了"大宇宙之真理"的学说，被神圣皇国列为禁书。同时，大量被魔界兽寄宿的死者袭击了凯塞鲁奥恩地区。在梅玛地区，女王迪娜在伏龙国年轻的少主哈玛奥七世的帮助下成功封印了六龙神之一的暗黑龙阿比斯法亚。

魔导世纪 995 年

神圣皇国托利方帝将占国土一半的土地赐给希利尼葛，使其成为独立国家。还将圣剑兰格特授予希利尼葛的君主古利萨。道姆战斗国家最高司令加赞为了对抗强大的敌人，而进行的人体改造强化工程——"奥卡计划"完成。

第一次永无大战时代

魔导世纪996年（代表游戏——《鬼魂力量》《鬼魂力量 2》）

大魔王夏尼斯和其长女福拉娜被勇者希风用"天魔剑·流星"打倒，魔王军崩溃。因为夏尼斯的死亡，11 年前被夏尼斯封印的影复活。五勇者之首拉迪武发表了和平宣言。布拉斯达国进攻柯尔订，珲哈尔国投降，被纳为从属国。裘非国王的哥尔特王子即位成为"裘非 2 世"。鲁奈修公主进行"异界召唤"后驾崩，"异界之魂"齐藤小雪改名莉德尔·斯诺成为女王即位，影作为部下加入。古利萨与影交战败北，圣剑兰格特被损毁。暗黑妖精的女王丽卡尔莉莉失踪，暗黑妖精军与深绿妖精军的战争一触即发。冰岛布利德巴恩上第 19 代皇帝流哈因继位。同年永无大陆上各个势力开始备战。

魔导世纪 997 年

希罗建立新生魔王军。在"勇魔大战"中毁灭的克里亚斯塔王国重建。因为夏尼斯的死亡，封印之力减弱大地之意识海尔盖亚的转生体在乌玛利岛出现。

魔导世纪 998 年

神之使者艾拉降临在波尔霍克山。大神官依波开始编写《大陆史》。道姆战斗国家人体改造强化工程中的第 13 号强化人开发途中失踪。希风成为义军伊普西罗亚的首领。暗黑妖精军与深绿妖精军和解。梅米将自己的父亲"拜亚多 13 世"流放。

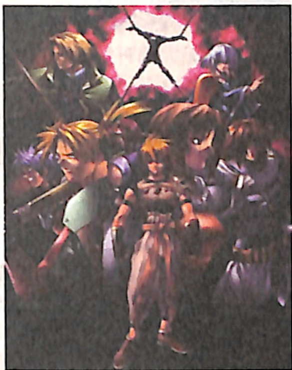
魔导世纪 999 年（代表游戏——《鬼魂力量 悲哀的邪恶》《纯情可爱梅玛骑士团 鬼魂力量 圣少女外传》）

新生魔王军被影摧毁，扎拉克与哥贝利亚斯复活，影与五魔将中的 4 位一起重新编成了魔王军，自己就任大魔王。少年辛巴体内寄宿了"牙兽"。以流哈因为首的波鲁诺斯政府军决定对大陆发起进攻。

魔导世纪 1000 年

大蛇丸将室町幕府国交给辛巴，索尔迪出任军师。

大蛇丸离开永无大陆前往大海东方。同年，梅玛王国参与永无大陆战乱。道姆战斗国家“奥卡计划”的最终完成品第20号强化人完成，之后20号与之前失踪的13号一起将道姆战斗国家支配，原最高司令加赞带着资金与资料逃亡，道姆战斗国家正式改名为解放军道姆。此外大陆上各大势力都有了巨大的变化。



魔导世纪 1003 年

新生魔王军的希罗加入室町幕府军。

魔导世纪 1005 年

大蛇丸回归室町幕府军。原新生魔王军军师奇克加入解放军道姆。

魔导世纪 1006 年

室町幕府军与阿雷斯所爽领的暗黑骑士团在迪贝利亚地区展开激战。

魔导世纪 100X 年

大宇宙之意识奈克斯特袭来，为了对抗奈克斯特，神、人、魔各个势力联合起来终战胜了奈克斯特。此役中，科莉娅阵亡，依福西隆将飞翼族带回天，天界军从此退出了战争舞台。

魔导世纪 1011 年

希罗与影进行决战，因为勇者希风的背后偷袭，希罗击败了影。莉德尔·斯诺利用希罗的武器“天国之门”将自己和影一起封印了起来。失去了首领的魔王军四分五裂。

魔导世纪 1012 年

永无大陆战乱终结，室町幕府军统一大陆。国名由室町幕府军改为辛巴帝国。辛巴出任第一代皇帝，冥王姆根再次降临大陆，被辛巴帝国军击退，初代皇帝辛巴在战斗中死亡。同年，军师索尔迪担任第二代皇帝。

辛巴帝国时代

魔导世纪 1013 年

辛巴帝国首都定于柯尔玎。

魔导世纪 1014 年

辛巴帝国建立了魔法学院维拉诺艾鲁。

魔导世纪 1015 年

魔导战舰1号机完成。

魔导世纪 1017 年

希罗离开辛巴帝国。反乱者大蛇丸被帝国放逐。

魔导世纪 1018 年

使用魔剑的士兵被称为“剑士统帅”一法订立。大陆所有名兵器统一归属帝国管理的“魔剑法”制定。

魔导世纪 1020 年

帝国制订“人民阶级制”遭多数魔族反对。魔族的夏诺恩举行“白色革命”，占据了贝鲁汉布鲁。30天后被帝国军镇压。逃亡的众多魔族与帝国展开游击战。

魔导世纪 1022 年

圣光师团为了消灭魔物而向艾利修丹特进行远征。圣光师团所属的剑士统帅科拉斯、布罗妮、地魔丸、艾格雷妮四人发现冥界之洞穴。

魔导世纪 1023 年

索尔迪王连同青龙、圣光两大师团进攻冥府，冥王姆根死亡。同年科拉斯继任冥界王一职并得到当年随着夏尼斯一起消失的“天魔剑·流星”。

魔导世纪 1024 年

希罗将自己封印于“永久冰土”。

魔导世纪 1025 年

科拉斯、布罗妮、地魔丸三人潜入辛巴帝国首都柯尔玎。索尔迪帝死于“天魔剑·流星”之下，青龙、圣光两师团呈坏灭状态。行刺者除地魔丸被捕外其余两人行踪不明。帝国第三任皇帝辛瓦登基，吉鲁开始召唤“异界之魂”与天界的使者展开战斗。各地魔族发生大反乱。四大师团内战开始，辛巴帝国崩坏。

魔导世纪 1026 年

“异界之魂”与天界的使者展开战斗。

魔导世纪 1027 年（代表游戏——《砂之拥抱 伊甸之里的内普鲁》）

被封印的原天界神阿斯复活，回到天界成为了新一代的天界主神。

魔导世纪 1028 年（代表游戏——《X 追踪者》）

前往卡恩波克遗迹的调查队主要成员脱离帝国，结成新组织。加赞复出，道姆战斗国家再次出现。辛瓦皇帝被迪普暗杀，帝国内部权力斗争表面化。辛巴帝国分裂，永无大陆第二次大规模战争爆发，魔法学院——维拉诺艾鲁宣布独立。布利德巴恩的流哈因皇帝发表了统一大陆的宣言。

第二次永无大战时代

魔导世纪 1030 年（代表游戏——《混沌时代》《混沌世代 超越》）

魔族少女罗塞在贝鲁汉布鲁组建了“魔皇军”，各地太守纷纷独立。流哈因皇帝手下的少年骑士艾利鲁开始了冒险。

魔导世纪 1030 年（代表游戏——《混沌时代 NEXT 失落的羁绊》）

流哈因皇帝手下的少年骑士艾利鲁开始了冒险。

魔导世纪 1031 年

弗利基的猫族们开始向奥克鲁地区进行移民。同年，远在迪克兰特大陆的阿斯诺亚教团开始对永无大陆进行侵略，最早和他们对抗的就是梅玛王国。

魔导世纪 1032 年

流哈因皇帝死于乌玛利岛，少年骑士艾利鲁回到了布利德巴恩。

新时代

魔导世纪 1048 年（代表游戏——《学园都市维拉诺艾鲁》《学园都市维拉诺艾鲁 ROSES》）

勇者希风之女缪乌前往魔法学院维拉诺艾鲁就读。

魔导世纪 1052 年（代表游戏——《新纪幻想 异界之魂》）

不完全的异界魂六道明被召唤到永无大陆。

魔导世纪 1053 年（代表游戏——《卡尔迪那鲁之弧 混沌封札》）

爆炎之子希罗觉醒，新兴宗教诺亚教灭亡。

魔导世纪 1053 年

大地之意识海尔盖亚在乌玛利岛再次觉醒。同年，在少年加拉哈德与主神阿斯的共同努力，阻止了海尔盖亚的复活。

其他三个大陆的历史简述

迪克兰特大陆（《大陆民间传说》）：这个大陆居住着的都是人类，人类文明相当发达，不过在技术力以及魔法文明方面的发展速度则较慢。直到永无历魔导世纪930年那年，该大陆才爆发了第一次统一战争，也正是这次战争索迪亚王国结束了迪克兰特大陆南北方对立的状况。

奥鲁德大陆（《混沌时代Ⅲ 时之封印》故事所发生的大陆）：该大陆文明最发达时完全可以和斯顿卡帝国相比，但最后却因为牙兽塞诺恩的袭击，大陆上的一切都毁灭一旦，人类以及各个种族都只好重新发展。

失落的大陆（《新天魔界 混沌时代Ⅳ》故事所发生的大陆）：斯顿卡帝国一些远航的船队到来了这里并建立了相当繁华的文明，但最后这些文明却毁在了战争中。之后剩下的人类就移民到了该大陆的北海孤岛上定了居，直到若干年以后居住在大陆北海孤岛的人类才又回到了失落的大陆的本土。

以上三个大陆与永无大陆不同的则是它们都没有古代神的存在，有的只是一些因为有着超人之力的“神”和由人类造出的“人造神”，可以称得上自然之力的就是牙兽塞诺恩。

地理



NEVER LAND星上现已知的有文明存在的大陆有四块，第一个是号称这个星球的心脏的永无大陆，永无大陆以西就是奥鲁德大陆，以东就是由人类完全支配的迪克兰特大陆，再由迪克兰特大陆向东就到了失落的大陆。再就是四块大陆之间的几个小岛屿上各自也有各自的文明。因为其他三个大陆相关的资料与游戏还较为少，所以在此以介绍永无大陆的地理情况而为主。

几个著名地区、建筑的介绍

奈乌拉斯地区：大魔王统治的地区，此处以魔族群居为主，人类不多，但却有几个小国家臣服于大魔王手下得以存活，后来大魔王被杀死后，此处的局式大变，几个人类国家纷纷独立，结束了魔族控制天下的局面。这个地区位于内陆的西北方篇




近星球的寒带，寒带常年积雪不化，所以这里的平均温度比其他地方低很多。大魔王的居城奈鸟卡德就位于奈乌拉斯地区的西部，被险峻的山岭所包围，易守难攻。大魔王夏尼斯在此降临，并建造了城堡。从此，人们怀着无比的恐惧将这里视为禁忌之地，称之为“魔界”。奈乌卡德是地脉的交汇处，蕴涵着十分强大的魔力。这里可以迅速地召唤出大量幽灵和石像怪，这也是夏尼斯选择在这里筑城的另一个重要原因。奈乌卡德城周围的“景色”并不是什么茂密的森林或秀丽的山峰，而是无数壮志未酬就倒在这里的人类战士的尸体。

斯顿卡地区：位于大陆西南方，整体型态是一块大型盘地，里面气温偏高，矿藏量丰富，再加上有古代超文明的斯顿卡帝国曾在此建立都城，使得这里成了探险家的乐园。这里的国家也有很多，具有代表性的则是从事科学研究的道姆战斗国家、以科莉娅教的圣地科利亚斯汀为中心建国的神圣皇国、以及被称为英雄之国的克里亚斯塔王国。另外此处还盛产，工业的重要燃料毒水（石油），特别是位于盘地北边的克里亚斯塔王国更因为地势广阔，气候温暖潮湿成为了西部最主要的粮食产地，它的战略价值不言而喻。

大陆中央地区：从古都基克洛德东到岛国室町幕府，南到商业巨都柯尔玎与工业巨都洛基昂，北直鲁奈修公国这些都算是大陆中央地区。此地区最大特点便是人口密度大，人类文明昌盛，经济、政治、文化高度发达。商业巨都柯尔玎后来还成为了辛巴帝国的首都，工业巨都洛基昂更是大陆中央地区重工业的集中地，可以说控制了这两大都市就基本上控制了半个大陆的商业以及工业运作。大陆中央地区由草原、平地、沙漠组成，沙漠上有沙漠的霸者——查比斯王家，草原上则有以游牧为生的骑兵多因古部族，大草原再向东就是东方文化起源的伏龙国与岛国室町幕府。鲁奈修公国位于大陆中央地区的北边，那里是与斯顿卡地区的科利亚斯汀齐名的科莉亚教圣地，因为这里治安好，宗教氛围浓厚，气候宜人所以被人称为“白金之里”。鲁奈修公国再向上就到了波尔霍克群山，那里地势险要，少有人烟是飞翼族人群居的地方。

特莱亚岛：大陆最东南方分离出来的岛屿群，这里的自然环境是大陆上最好的，因为此处正是精灵族居住的地方。当然此处居住的不只有精灵族还有一些土著的人类，传说当年迪克兰特大陆的人类移民就是从特莱亚岛的特拉提佩斯地区登陆的，一部分人去探索新世界，一部分人则定居了下来。此处远离俗世是诗人、文学家向往的世外桃源。

梅玛王国：位于迪克兰特大陆与永无大陆中央的岛国（具体位置是特莱亚岛以东）原本不属于任何一个大陆所属，但在第一次永无大战中，梅玛王国也卷入了其中，所以后世很多学者都将它并入了永无大陆。

乌玛利岛：位于永无大陆东北的一个活火山岛，这里没有人类居住，甚至连魔物都十分少见，能见到的就是一些在内陆上少见的强力魔物。岛上有着成群的活火山，这些火山就是当年圣神科莉娅大战大地之意识海尔盖亚所留下来的。圣神科莉娅击败了海尔盖亚后，就将其封印在这里。传说火山群中还有一座大地之神殿，在那里可以听到这个星球所发出的声音，因此乌玛利岛也成为了神学家们向往的地方。

永久之冻土：靠近冰岛布利德巴恩的极寒之地，人们称它为全世界最寒冷的地方，一般人类来到此处只能被活活冻死。永久之冻土之所以出名，不是因为它的寒冷，而是因为有两个永无大陆史上的名人曾和此处有过渊源，冰之魔女玛尤拉便是在此获得了牙兽之力，第一次永无大战结束后爆炎之子希罗则隐居在了此地。

冥界之洞穴：位于商业巨都柯尔玎正南方的半岛。此处地面被坚固的岩石所覆盖，终日不见阳光，是一片没有生命存在的不毛之地。半岛的尖端部有一个山洞，传说那里是连接现世与冥界的通道。大魔王夏尼斯统治时期曾派手下五魔将之一的七眼魔神鲁多拉镇守在此处，负责监视冥王姆根。

冰岛布利德巴恩：因为靠近着永久之冻土，所以此地终年寒冷，但与永久之冻土不同，这里还是有人类居住的，因为在岛的一些地方也受着西北方奥鲁德大陆的暖气流的影响。

奥克鲁：失落的岛屿，传说中的龙人之乡，直到第一次永无大战时，它才被人类们所了解。居住在那里的便是传说中的种族龙人。传说在灵之塔中有一处魔法阵可以将人传送到这里，就好像是到了一个魔法空间一样。

灵之塔：高一万层的巨塔，它是谁建造的，哪个时代建造的已无所考证了。现在人们只知道这个塔上有着无尽的财宝和无限的力量。为了自己的欲望，为了自身的修行，数千年来各个种族的勇士们纷纷来攀登此塔。灵之塔坐落于工业巨都洛基昂以西不远的地方。

伊甸：古代之乡，一个闭锁的空间，大体位置就是在旧斯顿卡帝国首都的附近，那里有着当年斯顿卡帝国的遗迹和许许多多失落的秘宝，传说只有那些本领高强的宝物猎人才能到来这里。另外此处也还住着土著的人类。

天界：位于高空之上的一个空间魔法都市，是圣神科莉娅打倒海尔盖亚后利用斯顿卡帝国的科技建成的。后来科莉娅和他的从属们住了进去就变成了天界的众神和天使。

冥界：生物死后灵魂便会归于此处，统治这里的是冥王姆根，它会根据死者生前的所作所为来判定其今后的去向。冥界如何形成是个谜，冥王姆根从何而来也是个谜。

混沌之海：位于星球的内核心部，那里生活着一个个没有感情只知道杀戮的魔界兽，可以说这里是不折不扣的魔界，传闻冥王姆根在被大魔王夏尼斯打败后便来到了这里休养生息。

伊甸、天界、冥界、混沌之海、梅玛王国这些地方是在永无大陆地图上找不到的，除了以上叙述的几个地区与建筑外，还有比如像中转都市——贝鲁汉布鲁等著名都市，在此就不一一细说了。永无大陆的整体就是由几个岛屿与一块内陆组成的，而奥鲁德大陆则和失落的大陆较为相似，是由几块小内陆组成，至于迪克兰特大陆则是由两块大陆所组成，他们的名字分别是：贝利亚斯和阿乌鲁斯，最后借着欲望神剑之力统一了迪克兰特大陆的阿伦王子就是出身于阿乌鲁斯大陆的索迪亚王国。

宗教信仰

从永无大陆开始有生命的那一刻起，就有了最原始的图腾信仰。生活在大陆上的生命们曾畏惧自然的力量，开始崇拜自己所信仰的图腾与神灵。随着超先时代与斯顿卡帝国时代的开始，人类成为了大陆的霸者，魔法与科技的高度发达，使得人类抛弃了古代图腾信仰，提倡无神论，探求大宇宙之秘密的人也越来越多了。斯顿卡帝国与古代神们的战争爆发了，最终以科莉娅为首的斯顿卡帝国击败了古代神，进而科莉娅建造了天界，成为了新一代的神，而此时在大地上，关于圣神科莉娅的信仰开始传播。从这以后，永无大陆宗教信仰进入了一个新的阶段，信仰开始分派别，宗教对教义的拟定以及神话体系等等的系统化都使得宗教与大陆的经济、文化发展有了紧密的联系。

永无大陆史上有记载的宗教信仰

古代神的崇拜

大陆最早的原始信仰，起初大陆上的各个部族都有着自己所信奉的古代神（图腾），比如有的部族信仰大地之意识海尔盖亚，便认为“火”是海尔盖亚的象征，所以火便是他们部族崇拜的图腾。有的部族承拜宇宙之意识奈克斯特，便将夜空满天的星斗作为崇拜的图腾，意思就是奈克斯特代表的是漆黑无边的宇宙，满天的星斗都是由他掌管。其他的各个部族与种族都有自己所信仰的图腾，基本上每一项图腾都代表着一个古代神。虽然在科莉娅教盛行的时期，大多古代神崇拜都被宣称为异端邪教，但是一些人类土著部落以及精灵族仍然信仰着古代神，他们认为只有大自然本身释放出来的力量才会给自己带来幸福与平安。

科莉娅教

永无大陆最早的规模化宗教团体，信徒们崇拜着以圣神科莉娅为首的天上众神。该宗教最早兴起于大魔王夏尼斯开始对大陆进行统治的时代，那时据说圣神科莉娅降临在科利亚斯汀将其处划为圣地，让她的使徒教会大陆上的人类各种各样的术法以及技术用来对抗强大的魔族，从此科莉娅教开始了它对永无大陆长达千年的影响。大魔王夏尼斯以绝对力量控制了整个大陆，而此时科莉娅教正是给了对抗大魔王的人类一个有力的帮助，所以不论是一般民众还是政治当权者都十分支持科莉娅教，再加上科莉娅教的圣典中还宣称大魔王夏尼斯乃是原天界的军神，堕落后成为了大魔王，这样更无形中加强了圣神科莉娅的神圣与高大形象，很快科莉娅教就传遍了整个大陆，拥有了成千上万的信徒，据说每年往科利亚斯汀与白金之里朝圣的信徒就有近十万人。

科莉娅教之所以发展迅速除了它本身的教义能使信徒们得到心灵上的寄托以及统治者可以用来麻痹人心外，最重要的还是圣神科莉娅常常传授人类一些高超的术法以及技术来对抗魔族和服务人类的生活。科莉娅教和其他宗教一样也有着独善其身的本质，科莉娅教宣称其他一切宗教信仰都是异端邪说，并且通过当权者来进行对异教徒以及异端学说的迫害。在科莉娅教兴盛的几年后，科莉娅教教会组织便建立了神圣皇国，由教会的教皇担任皇国的

法皇。后来，为了能够直接插手大陆的战乱以及政权的夺取，神圣皇国设立了对魔军队——希利尼葛。希利尼葛由一群本领高强，对圣神效忠的圣骑士们组成，其作用就是替科莉娅教东征西讨，扫灭一切魔族以及教会的对立势力，因为希利尼葛对于异教徒不分老幼的屠杀，后世很多史学者称他们为："披着神圣外衣的魔鬼"

科莉娅教其中还分很多派系，比如在神圣皇国以及希利尼葛中则是以信仰着科莉娅教中的主神科莉娅为主，而在其他地区的科莉娅教信徒则有的就信仰着科莉娅教中的其他神，比如学者与冒险者大多都信仰智慧与冒险之神——依福西隆，精灵族以及一些妇女则信仰时间与空间的双女神等等。

第一次永无大战结束后，科莉娅教开始衰败，传说主神科莉娅在大战中战死，天界也换了新的主神，再加上这段期间，辛巴帝国开始严厉控制宗教组织的发展，很多原属于科莉娅教会的领地都被收回，当然对科莉娅教打击最大的莫过于新兴的宗教——阿斯教。虽然衰败，但毕竟也有着千年历史的教派，还是没有灭亡，就算是在第二次永无大战结束后其在大陆上还是有一定的影响，不过已经没有了以前那般强盛。作为对永无大陆历史影响最大的一个教派，其有功亦有过，当然这一切都已是过去了，在现在这个人类已不需要神来指引道路的新时代中，科莉娅教只能作为一个普普通通的宗教而存在，不会再对政治起到任何影响了。

阿斯教

阿斯教最早起源于迪克兰特大陆，早年阿斯还未成为天界主神时曾去过那里，在那里阿斯得到了民众的信仰，后来阿斯教诞生并在那里开花结果，进而成为了迪克兰特大陆最强大的宗教势力，就连支配着迪克兰特大陆的索迪亚帝国也要和他们保持良好的关系。随着势力不断地增强迪克兰特大陆上的阿斯教团变成了帝国——阿斯秩序，并由教皇希奥斯任皇帝。

后来永无大陆上发生了惊天动地之事，众神之首科莉娅死亡，阿斯神则解开了封印重回天界以自己超强的力量力压众神成为了新的主神。至此永无大陆上部分科莉娅教的教徒开始信奉阿斯教。辛巴帝国建国后，皇帝索尔迪对宗教组织进行了严格的控制，解散了一个个小教团和教国，而像科莉娅教这样大型宗教组织，则进行了最大限度的监控。因此，阿斯教在这期间并没有成功地兴起。再加上此段时间，阿斯神与天界众神正忙于对抗大量异界之魂的反抗，这也成为了阿斯教没能立刻取代科莉娅教的最大原因。

阿斯教属于科莉娅教的一个演变形态，其基本教意和宗教传说是相通的（可见佛教和古印度教），两者不同的就是阿斯教的教意更加极端化，"阿斯神是绝对真理"这一说法贯彻在每个教徒心中，一但有教徒叛教就会立刻处死以及诛连其家人，而教徒们对阿斯神的崇信也近乎于"狂信"、"盲信"。阿斯秩序的皇帝希奥斯就是一个对阿斯神充满了"狂信"的人，他对于不信仰阿斯教的民众采取的是屠杀行为，曾有过数次大量屠杀异教徒和无信仰者的记录。为了传播阿斯教他率军远渡重洋开始攻打永无大陆，而最早与阿斯秩序帝国交战的便是位于永无大陆与迪克兰特大陆之间的梅玛王国。

梅玛王国的军事力量虽不及阿斯秩序帝国，但战争初期辛巴帝国便参与了进来，战争局式也大大地得以扭转。那时的辛巴帝国已是四分五裂，但借着各地诸侯和众多勇者的帮助，很快阿斯秩序帝国便被打败，并从此在历史上消失，狂王希奥斯也被押回了辛巴帝国的首都柯尔玎处以极刑。

阿斯秩序帝国失败了，但阿斯秩序帝国带来的阿斯教义却渗透了梅玛王国以及永无大陆的东面沿海地区。紧接着，阿斯教趁着辛巴帝国四分五裂，各个臣工都忙着争权无人顾及宗教组织时崛起，成为了永无大陆上最有影响力、民众信仰最多的宗教组织，加上在迪克兰特大陆上的教徒与信仰民众，阿斯教可以说是整个永无世界中最强大的宗教组织。

莉德尔·斯诺教

该教派的成员大多都是原科莉娅教的神官，该教派的发源地就是科莉娅教的圣地白金之里。在第一次永无大战时期，鲁奈修公国迎来了一位从异世界召唤来的"异界之魂"女王，她的名字叫做：莉德尔·斯诺。因为莉德尔·斯诺有着可以看穿世间万物的特殊能力，她看穿了以科莉娅为首的众神只是有着超强力量的人类，所以以前信仰着科莉娅的神官们开始对其进行私人崇拜。后来莉德尔·斯诺又以自己身体作为封印，封印了第二任大魔王——影，这更使得莉德尔·斯诺在信徒们的心中被神化，甚至还有信徒说，莉德尔·斯诺封印了大魔王后回到了自己的故乡——东京。信徒们坚信当大陆充满了混乱之时，只有莉德尔·斯诺女王再现就可以取回和平，所以他们开始秘密结社，表面上仍打着科莉娅教的旗号，其实暗地里已建立了莉德尔·斯诺教。为了让莉德尔·斯诺女王再现，神官们一次次地进行异界召唤，但都没有将莉德尔·斯诺女王召唤出来，终于过多的召唤异界之魂造成了第一次异界之魂的反乱。反乱被镇压了，一切召唤术也都被禁止了，但这些莉德尔·斯诺教的神官们并不甘心，他们还在暗地里一次次地召唤着，发现召唤来的不是莉德尔·斯诺女王，他们便狠出杀手将其杀死……其实到了第二次永无大战时莉德尔·斯诺教已成为一个被世人知晓的教团，他们歌颂着莉德尔·斯诺女王的善良与功绩，宣传着友爱与平等，至于召唤异界之魂的活动则是一直藏在导人向善的教义后面。

诺亚教

第二次永无大战结束后几年新兴的宗教，教团行动较为神秘，以用特殊能力给人治病为主，在大陆上有一定数量的信徒。传说其教祖有着特殊的能力，该教团于1063年左右因教团本部遭到破坏而毁灭，该教教祖也死在了这次破坏中。

暗黑神格斯特玛努教

格斯特玛努原本是司管黑暗的古代神，后从一开始的远古图腾信仰演变为了一个宗教教派。该教派崇尚黑夜，认为暗黑神格斯特玛努可以改变世界。因为该教派的信仰古怪，很多人都认为它是邪教，这个教派的神官也被人称为"暗黑神官"。

安教

主张正确的学问，政治，经济和不虚伪的人际关系的宗教，因为没有神话体系，与其说是一个宗教，安教更像是一个思想学派。

乌玛艾教

以室町幕府岛为中心不断扩大的新兴宗教。是研究通过以稀有金属为触媒，最终达到与神融合的目的而发展的教团。

天音的信仰

伏龙与室町幕府流传的宗教，把先族的亡灵当成神祭拜。

玛妮娅的信仰

崇拜月亮神的宗教，在精灵族和吸血鬼族中有很多人都认为月亮神比太阳神更加伟大。

姆根的信仰

大陆上有一群人信仰的就是冥王姆根，他们认为死才是所有生命的归宿，一切生命都不能逃脱死亡，所以掌管了死亡的姆根才是世间最强大的神灵。信仰姆根的人不少，但由于没有固定的教义，所以分支也很多，不过都有一个共同点就是常常拿活人作为祭品献给姆根。

天魔王的信仰

这里的天魔王指的就是大魔王夏尼斯，夏尼斯来到地面上后便带着魔族控制了永无大陆，魔族们便将夏尼斯奉为自己的神，并称其为"天魔王"意思就是魔族的王（神）。

梅玛双女神的信仰

属于一个低调的教派，从来没有在政治与战争舞台上活跃过，信徒们集中在梅玛王国，属于是梅玛王国的国教。其实在永无大陆的各处都有这个教派的神殿以及在外观察世俗变化的被称为"巡察使"的神官，在永无大陆这个教派的信徒十分少。

其他信仰

在永无大陆上，每个种族每个民族都有着自己的信仰与承拜，这些有的和当地的风俗传说有关，有的则就是原始时代对古代神的崇拜演变而来。

永无大陆的英雄们

希罗



人称"爆炎之子"由大魔王夏尼斯与人类女子玛利亚所生，出生后的希罗受到全家人的疼爱，那时是希罗最幸福的时候。年幼时的希罗为了保护自己的好友——吸血鬼族少女梅米，曾被"五勇者"之一的米利奥斩断左手，从那时起希罗就开始憎恨人类。夏尼斯死后，希罗为了向人类复仇，成立了新生魔王军。不过3年，新生魔王军就被其兄长影所灭，她只好加入了少年辛巴率领的室町幕府军。在和众人一起战胜了宇宙之意识奈克斯特后，希罗又和影展开了宿命之对决，并取得了胜利。辛巴帝国建立后，她便辞官隐居在永久之冻土，直到后来感觉到"天魔王"复活的气息，她才从永久之冻土中走了出来。和朋友们一起击败"天魔王"后，希罗便和一支白色的小鸡虫一起周游世界各地。

影



大魔王夏尼斯体内的负面思想聚集而成的魔界兽，属于最强最恶的魔界兽。为了掩饰其身份，在他刚出生时，夏尼斯就强行将其变成为人型并抛弃。大难不死的影被人类女子白雪收养，但白雪因为收养影而被人类处以了极刑，从此影便决心毁灭全人类。长大后的影向夏尼斯发起了挑战，父子二人大战百日不分高下，直到后来五魔将的插手，影才被封印了起来。夏尼斯死后，影冲破封印而出，复活后的影展开了自己的复仇计划。为了能够获得更强的力量，影策划了一场"异界召唤"，将异界少女齐藤小雪召唤到此，起初只想利用"异界魂之力"的影却发现自己爱上了齐藤小雪。力量完全恢复后的影，单枪匹马消灭了新生魔王军，并自封为"大魔王"重建了魔王军，开始向大陆各势力发起进攻。击败奈克斯特后，影在和希罗的决斗中因被人偷袭而败在了希罗手上，最后齐藤小雪使用魔法将自己与影一起封印了起来。传说影与莉德尔·斯诺有一个女儿还在世上。

莉德尔·斯诺



本名齐藤小雪，日本东京的一名女子高中生，之后因为鲁奈修公王进行"异界召唤"被召唤到了永无大陆。在穿越时代的过程中小雪的头发瞬间变为了银白色并且还获得了不属于这个世界的"异界魂之力"，有着可以看穿一切事物之本质的力量以及无限的魔法力。齐藤小雪到了永无大陆后，立刻被拥立为鲁奈修公国的女王，改名为莉德尔·斯诺，并卷入了第一次永无大战之中。在位期间的小雪与暗中控制自己的暗黑贵公子影相知并相爱，小雪试图用爱来化解影心上的仇恨与邪恶，但……第一次永无大战终结之时，小雪为了阻止影再错下去，向好友希罗借来了神器"天国之门"利用它将自己和影一起封印了起来。

大蛇丸



室町幕府国的君主，人称"极东之飞龙"，是大陆有名的剑豪以及花花公子……大蛇丸曾参加过室町幕府的统一战争以及当年惊动天地的"勇魔大战"，后来他却被一支神秘的暗杀部队所杀，但刚巧此时皇龙斯贝克托拉鲁被击败，其手下的金龙艾森巴哈则将皇龙之魂宿在了大蛇丸的体内，就这样大蛇丸不仅复活还获得了皇龙之力。第一次永无大战期间大蛇丸将室町幕府国交给了少年辛巴，他则带着手下不如归和莲击离开了室町幕府国。没过几年，大蛇丸又回到了室町幕府国并帮助辛巴击败了袭来的奈克斯特、扫灭群雄建立了辛巴帝国。辛巴帝国建国后，大蛇丸再次离去，这以后大蛇丸的去向就是任何人也都不知道了，传说他远洋出海开始周游世界。大蛇丸有一个女儿名叫玲鱼，在大蛇丸离开后就继承了室町幕府国，玲鱼不仅遗传了大蛇丸身上的皇龙之力，还遗传了大蛇丸的好色，她的理想就是找到一个好老公……

辛巴



一个热爱大自然的少年，无意之间得到了司管大自然之力的"牙兽"，牙兽寄宿在了辛巴的体内，成为了他的力量。和神秘少年索尔迪相遇后，辛巴决定用自己的力量结束大陆的战乱。辛巴和索尔迪在室町幕府国内发动了起义，他们终不敌君主大蛇丸，但大蛇丸并没有将他们杀死反而将国家让给了辛巴。踏上大陆战争舞台上的辛巴在索尔迪等人的相助下扫灭群雄建立了辛巴帝国。就在此时，冥王姆根到来了大地上，辛巴立刻率兵与其展开了死斗。最终，辛巴战胜了姆根，但却因为过度使用"牙兽"之力而使身体毁灭掉了……后来索尔迪利用人造人的技术为辛巴造了一具身体，复活后的辛巴失去了一切记忆和操作"牙兽"的力量，离开帝国开始周游世界，人们都叫他"谜之青年"。

索尔迪



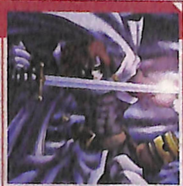
迪克兰特索迪亚王国人，其祖父便是索迪亚王国一统迪克兰特时的功臣索尔特，为了给索迪亚王国侵略永无大陆做内应，索尔迪拿着祖传的名刀——"白色太阳"来到了永无大陆。起初索尔迪接近辛巴就是为了利用他达到自己的目的，但在长时间的相处中，索尔迪慢慢地对辛巴有了好感，之后他便决定要帮助辛巴一统天下。辛巴死后，索尔迪成为了辛巴帝国第二任皇帝，因为当年与冥王姆根一战，索尔迪被冥界的暗火烧伤，致使面部大面积毁容，之后的索尔迪便长年穿着自行研制的魔法盔甲。关于索尔迪的生死是一个谜，很多人相信他是被百剑魔王科拉斯暗杀至死。但还有很多人说，辛巴死后索尔迪便回到了迪克兰特大陆终了此生，之后的那个索尔迪只是他的一个影武者而已。

希风



原本是住在"希望之村"（后来因为希风出身于此而得名的）的一名心地纯洁的少年。年少时的希风立志成为一名优秀的"怪物使"，因此他离开了家乡开始周游世界。在旅途中希风遇到了剑圣艾里辛并跟随其学习剑术，之后又和当时还是梅玛国公主的迪娜一起参加了"怪物养成大会"。与"五勇者"的相遇改变了希风的命运，拜"五勇者"之一拉迪武为师，和勇者格雷一起前往灵之塔取"天魔剑·流星"，直到最后和战友们一起杀奔魔王之城击杀夏尼斯，这一切都使希风从一个平凡的少年成为了万人瞩目的勇者，但面对打败夏尼斯后出现的各种战乱却使他开始怀疑自己打败夏尼斯的正确性。第一次永无大战时期，希风和希罗等人站在了一起联合大家的力量打败了大宇宙之意识奈克斯特，他还在希罗与大魔王影的对决中助了希罗一臂之力。大战结束后，希风隐退了起来，几年后希风有了女儿，此时的希风除了把女儿养大以外最大的心愿就是希望希罗能原谅他。在后来的对阿斯诺亚帝国的战斗中，勇者希风又出现在前线抵抗渡海而来的侵略者。

威布



他只是一个放浪的佣兵，为了追求无限的力量他决定攀登灵之塔。在塔中他碰到了许多人，有魔族少女希罗还有后来自己的挚友布雷克，但他们都没有攀到塔顶，只有威布靠着自己的力量登上了塔顶。在那里他杀死了司管秩序的古代神皇龙斯贝克托拉鲁，得到了"创世之力"成为了大陆无双的强者。得到了"创世之力"的威布成为了"斗神"，在永无世界里除了奈克斯特和海尔盖亚以外没有任何人可以超越他。但是，皇龙临死前却给威布下了诅咒，使他迷失了心智成为了战斗机器……第一次永无大战时期，奈克斯特控制了威布做他的先头部队，好在希罗的及时提醒使威布觉醒了过来，反而把剑朝向了控制他的奈克斯特。击败奈克斯特后，威布就消失了，大陆上以后再也没有关于威布的传说，后人们惟一知道就是，隐退了的威布与一名叫依斯的堕天使相爱并生了一个儿子名叫斯卡菲斯，但是据斯卡菲斯讲他从懂事起就不知道自己的父亲是谁。

科拉斯



辛巴帝国所属的剑士统帅，和伙伴们一起去调查冥界之洞穴并深入其中。见到冥王姆根后他接受了其拯救星之魂和封印破坏自然的"百把魔剑"的请求，之后他回到地面进而与辛巴帝国作对。冥王姆根被辛巴帝国打败后，科拉斯便成为了第二任的冥王，他带着"天魔剑·流星"化身的少女阿鲁姆一起前往辛巴帝国的首都。和伙伴布罗妮、地魔丸一起潜入帝都后，科拉斯与青龙、圣光两师团团长进行大战，在面对皇帝索尔迪时，阿鲁姆更是变身为"天魔剑·流星"助科拉斯杀死了索尔迪。刺杀结束后，地魔丸被赶来的帝国骑士安克罗维亚抓获，布罗妮则下落不明，"天魔剑·流星"也在杀死索尔迪的瞬间消失了，左眼重伤的科拉斯孤身一人踏上了寂寞的旅途。因为科拉斯有冥王的操魂之力，可以随意控制"百把魔剑"，后世便称其为"百剑冥王"。

罗塞



人类和魔族混血的少女，亲生父母不明，自小便被养母收养，与养母以及义妹艾米利亚相依为命，是一个心地善良的女孩。辛巴帝国分裂后，各地的人类势力开始屠杀魔族，因此罗塞的养母及义妹艾米利亚都被人类处死，罗塞也被送上了火刑架，准备施以火刑。就在这时一名暗黑骑士赶到救下了罗塞。暗黑骑士名叫阿修雷，在"他"（阿修雷自称男性）的怂恿下，罗塞于贝鲁汉布鲁起义组建了"魔皇军"开始向人类复仇。罗塞的真正身分是影与莉德尔·斯诺的女儿，当年莉德尔·斯诺生下罗塞后便和影一起封印了。罗塞身上流着大魔王和异界魂的血，身上有着无穷的力量。至于阿修雷则是罗塞体内的负面思想聚集而成的分身，她和罗塞一模一样，却有着比罗塞更强的力量。

艾利鲁



波诺鲁斯政府军的一名骑士，家人有一个爷爷和一个下落不明的父亲（极有可能是猫头鹰伯爵）。"牙兽王"事件中被流哈因王利用，但在最后却得到了龙人族以及波诺鲁斯政府军的公主罗茜的帮助。在乌玛利岛的战斗中，艾利鲁阻止了牙兽王复活，但自己心爱的罗茜公主死在了这场战斗中。心灰意冷的他回到了冰岛布利德巴恩郁郁寡欢地生活着。（"牙兽王"事件"牙兽"宝玉来到冰岛布利德巴恩，流哈因王想得到"牙兽王"之力便利用艾利鲁来到了龙人族的部族将所有的"牙兽"宝玉取走，并准备在乌玛利岛将"牙兽王"复活。）

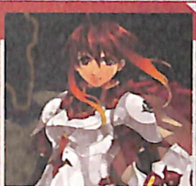
威利斯



奥鲁德大陆，拉迪亚王国的骑士，其真正身分是拉迪亚王国的王子，因为身上有打倒过牙兽塞诺恩的力量而被老国王交给了国内重臣扶养。他在

战场表现出了惊人的战斗力，人们都称其为“一阵风”。因为拉迪亚王国的新国王同时也是威利斯亲友的阿鲁菲鲁德早亡，之后便由威利斯统领着拉迪亚军与塞诺恩教团对抗。打倒了牙兽塞诺恩后，威利斯就成为了拉迪亚王国的国王，同时也是整个奥鲁德大陆的王。

吉娜



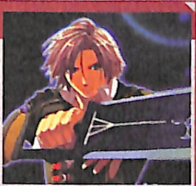
失落的大地上多拉巴尼亚帝国骑士团第八部队队长。在全骑士团里统率最后一队。性格有些好战，总是和不死鸟的孩子巴德在一起，身边还有个支持她的好友格林。和前骑士团长瓦里佐亚既是先后辈关系，又是恋人关系。但由于后来瓦里佐亚不满多拉巴尼亚帝国的侵略行径，离开了帝国，成立了反抗帝国的解放军，这使得吉娜陷入了两难的境地。

缪乌



勇者希风之女，天真无邪的少女，13岁就读于魔法学院维拉诺艾鲁，接受成为勇者的训练。在校就读期间缪乌认识了许多大陆各地来的同学，和他们一起修行、生活着。后来“天魔剑・流星”再现人世，阴差阳错，“天魔剑・流星”竟认定了谬乌是她的新主人。得到了“天魔剑・流星”后，缪乌日夜苦练剑技，希望能用此剑保护大陆现在的和平。17岁时的缪乌和伙伴们一起击败了“天魔王”，成为了真正的勇者。（关于缪乌的身世则是一个谜，其生父是否是希风，除了希风本人和缪乌称为“爷爷”的拉迪武之外没有人知道）

六道明



出生于日本东京，是一名高中生，因为“异界召唤”而被来到了永无大陆。和同样被召唤而来的齐藤小雪不同，六道明身上竟没有一点“异界魂之力”，所以他被称为“不全完的异界魂”。遭到召唤者追杀的六道明得到了佣兵凯尔和枪手玛克斯的帮助，之后他们又一起参加到了阻止诺亚教复活“天魔王”毁灭世界的队伍里。打败诺亚教后，因为找不到回东京的方法，六道明只好周游永无大陆，希望可以找到回去的方法。

科莉娅



科莉娅教的主神，原本是斯顿卡帝国的领导人之一，击败大地之意识海尔盖亚后成为了神。数千年来她一直策化着如何对抗将要袭来的奈克斯特。在对抗奈克斯特的战斗中其身体被奈克斯特所灭，之后便以精神体的形态存活于世。第二次永无大战时期，她附在了人类身体上，企图利用战乱寻找可以使自己恢复力量的方法，但最终这一计划还是落空了。此后科莉娅便一直待在天界，以精神体的形态生活着。科莉娅没有性别，她的身体是中性的，但据说她还是人类时是一名女性（这也是文中为什么用“她”的原因）。另外她是对永无大陆影响最深的神，也是功过争议最大的神。虽然科莉娅曾为了巩固自己在人类心中的地位，煽动教徒们对异教进行屠杀，但她对永无大陆的政治、文化、经济发展也有着不可抹灭的功绩。

夏尼斯



科莉娅教中的军神，和科莉娅一起由人类成为了神，最后因为与科莉娅不和而离开天界成为了大魔王。后来在与勇者希风对战中，他看出了科莉娅教想利用“天魔剑・流星”制造乱世，再由乱世创造英雄对抗奈克斯特的计策，便决定和长女福拉娜一起自我牺牲带着“天魔剑・流星”去冥界。之后的夏尼斯则和福拉娜一起寄宿在希罗的左手中。传闻“天魔剑・流星”再现人世后，他也得以复活，不过和他的老敌手科莉娅一样，也是以精神体的形态存活着。夏尼斯也是功过争议最大的神，但他一心为了大陆力量平衡而努力的精神却和科莉娅的私欲形成了鲜明的对比，所以后世对他的评论多为褒大于贬。

阿斯



科莉娅隐退后，天界的主神。传说早在斯顿卡帝国时他就是科莉娅身边的大将，另外还有传说阿斯是塞诺恩族人（有着牙兽塞诺恩之血的部族）在当年两个大陆通商时来到了永无大陆。和其他跟随科莉娅的人一样，阿斯也被封了神，但他体内恐怖的力量和多变的性格却使科莉娅害怕，不得已之下科莉娅将其封印在了古代之乡伊甸。科莉娅身体被毁灭后（死亡期）阿斯解开封印回到了天界并成为了天界的主神。性格多变的阿斯一时冷静，一时暴躁，当他生气时便会发动大面积的地震和流星雨来惩罚惹怒自己的人。

海尔盖亚



NEVER LAND星的意识，地上一切生命的父亲，后来被科莉娅为首的五位神灵所封印。因为科莉娅与夏尼斯分别死去，封印之力减弱，海尔盖亚也将要复活。就在海尔盖亚复活的前夕，青年加拉哈德与主神阿斯一起用五主神的“灵之卡”阻止了他的觉醒。海尔盖亚憎恨人类，他认为破坏自然环境，屡屡挑起战争的人类是这个星球的蛀虫，他一心想毁灭人类的文明，净化这个世界。

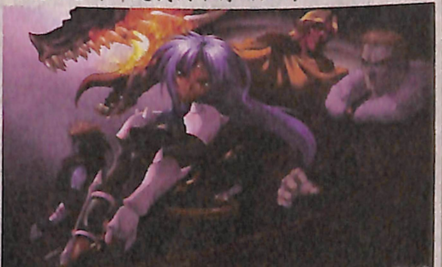
奈克斯特



古代神的最高位，大宇宙之意识实体化的样子。奈克斯特的目的是保护世界的自然平衡和优胜劣汰的规律，因为这个缘故，本来是人类的科莉亚对于他的袭来有着强烈的恐惧感。“奈克斯特”在永无语中就是指“宇宙的真理”。第一永无大战末期，奈克斯特袭来，为了保护自己的星球，永无大陆上的人、神、魔以及各个种族连合起来将其击退。

后记

8年，说长不长、说短也不短，现在回头看看正是这8年的风风雨雨，创造了现在的IF使之从一个名见经传的小型企业成为了一家中型的游戏软件公司，虽然它不能和那些“超级大厂”相提并论，但IF现在也成为了一代人寄宿梦想的地方。回想当年，《鬼魂力量》刚要推出时，曾有很多人都认为这部作品是刻意模仿当时大红大紫的《龙之力量》系列，评心而论《龙之力量》系列在各方面上都远超于当时的《鬼魂力量》，在它的光芒下《鬼魂力量》还难能突出什么亮点。不过呢，《龙之力量》系列只有2作便再无音信了，而“永无物语”系列却走出了单一游戏类型的圈子向着更广的领域发展。“永无物语”系列算是成功了，不论是在日本还是我国国内都受到了好评，在亚洲各国，比如泰国、新加坡等地它也是十分受欢迎，其势头也不亚于那些超级大作。当然了，在这个成功的背面，8年来IF以及“永无物语”系列的生父桑名真吾所尝尽的酸甜苦辣却是我们不得而知的……



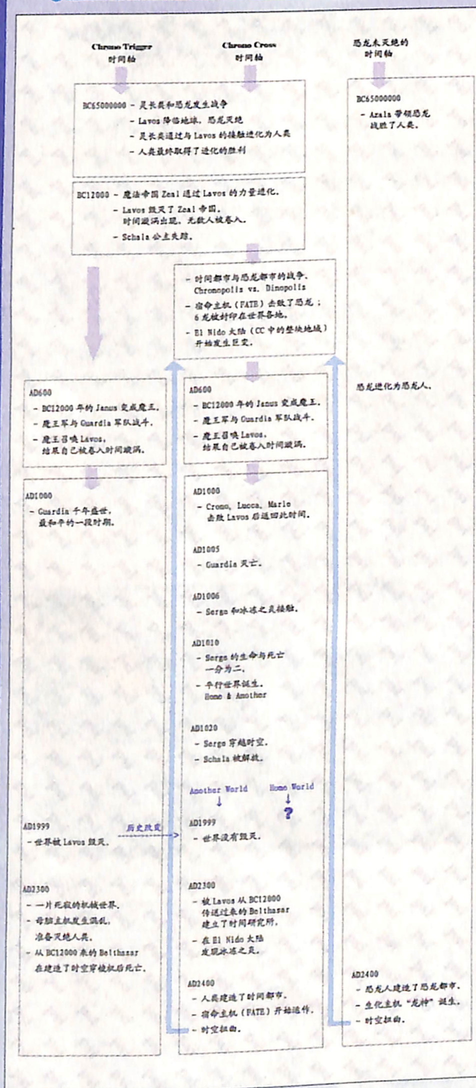
“永无大陆物语”系列游戏列表（TV GAME）

游戏	发售日	机种	类型
《灵之塔》	发售日：1996年10月4日	机种：PS	类型：RPG
《鬼魂力量》	发售日：1997年10月9日	机种：PS	类型：SLG
《灵之塔2》	发售日：1998年1月29日	机种：PS	类型：RPG
《鬼魂力量2》	发售日：1998年10月16日	机种：PS	类型：SLG
《怪物完全世界》	发售日：1998年5月27日	机种：PS	类型：RPG
《鬼魂力量 悲哀的邪恶》	发售日：1999年8月26日	机种：PS	类型：SLG
《怪物完全世界2 传说之兽的洞窟》	发售日：1999年10月28日	机种：PS	类型：RPG
《纯情可爱梅玛骑士团 鬼魂力量 圣少女外传》	发售日：1999年11月25日	机种：PS	类型：SLG
《魂之刃 》	发售日：1999年12月22日	机种：PS	类型：RPG
《砂之拥抱 伊旬之里的内普鲁》	发售日：2001年9月6日	机种：PS	类型：RPG
《混沌时代》	发售日：2001年8月9日	机种：PS2	类型：SLG+RPG
《大陆民间传说》	发售日：2001年10月25日	机种：PS2	类型：S・RPG
《混沌时代NEXT 失落的羁绊》	发售日：2002年4月25日	机种：PS2	类型：S・RPG
《学园都市维拉诺艾鲁》	发售日：2002年6月23日	机种：PS2	类型：S・AVG
《混沌时代3 时之封印》	发售日：2003年4月25日	机种：PS2	类型：S・RPG
《卡尔迪那鲁之弧 混沌封札》	发售日：2003年8月7日	机种：PS2	类型：卡片游戏
《新纪幻想 异界之魂》	发售日：2003年10月30日	机种：PS2	类型：S・RPG
《X 追踪者》	发售日：2003年5月22日	机种：Xbox	类型：A・RPG
《混沌世代 超越》	发售日：2003年2月7日	机种：NGC	类型：S・RPG
《学园都市维拉诺艾鲁 ROSES》	发售日：2004年1月23日	机种：NGC	类型：S・AVG
《新天魔界 混沌时代4》	发售日：2004年4月22日	机种：PS2	类型：S・AVG
《爆炎觉醒 永无战记ZERO》	发售日：2004年7月22日预定	机种：PS2	类型：ACT
《鬼魂力量 魔法元素》	发售日：2004年8月19日预定	机种：PS2	类型：S・AVG

文 PSI 编 泰坦

《Chrono Cross》中的时空与宿命

上篇 剧情·时空



此时间轴出自Square官方设定集，我稍加修改，使之更容易明白。可以看出，《Chrono Cross》（以下简称《CC》）完全打破了《CT》中对时间及空间的诠释，从单一时间轴、单一空间发展到了多重平行时间轴和多重平行空间。这也是制作人加藤正人对《CT》的尝试性突破，结果除了在剧情上稍稍混乱外，还是在相当程度上表达了加藤的世界观。正是由于剧情的混乱难解，所以我在此对剧情稍加分析，一切都尽可能建立在官方说法以及游戏本身。一些玩家的理论可能比官方更能解释游戏中的一些细节，但是由于其并非制作人的本意，所以在此不做讨论了。从图来看，《CC》的世界本身就划分为3个平行空间，世界毁灭的空间（《CT》时间轴）和世界未毁灭的空间（《CC》时间轴）是从AD1000年（Crono等人拯救世界后回到的时间）开始分裂的，或者可以说是从AD1999年（Crono等人拯救世界的时间）开始分裂的，究竟何时分裂不重要，关键在于为何分裂。这也是多重空间的基本理论—改变历史形成多重空间。同样，恐龙未灭绝的空间正是由Lavos降落与否开始分裂出来的。当然，这些分裂并不是游戏的重头戏，游戏就是以2个平行空间Another World和Home World来集中表现的，这种表现手法可以说是由点及面。这里要注意一下，Another World才是原来的世界，而Home World是分裂出来的世界。至于最终结局如何，Lavos并未被击倒，只是Schala被解放了，根据制作人的本意，2个世界并未合并，Home World应该在自己的这条线上延续下去，而Another World并未交代，所以应该算是好结局了。

整段游戏的历史大致是这样的，在BC12000年的魔法王国毁灭时，Lavos囚禁了公主Schala，并准备和Schala合体转变为时之吞噬者，吞噬所有时空。Schala在虚无的空间中偶然听到了Serge的哭声，出于本能便准备救这个孩子，于是便克隆了自己，这就是Kid，她把Kid扔到了Serge的时代。AD1010年，当Serge几乎淹死在海里时，是Kid救了他，那一刻时空发生了混乱，平行世界诞生了，一切现有事物都一分为二，2个世界是几乎一模一样的，除了Serge，以及死海。Home World的Serge违背了历史的进程，活了下来。Another World还是一切照旧，直到Serge具有了穿越时空的能力。关于宿命主机（FATE）以及龙神部分，正如时间轴所示，在未来的AD2400年，2个空间都发生了时空大旋涡，时空回到了几千年前的有序世界，这也是Another World时间都市形成的原因。在那时，时间都市与恐龙都市发生了大规模战斗，结果时间都市获得了胜利，FATE主机全面控制了龙神，并把龙神分为6份封印在世界各地。宿命主机的动力来自于神奇的冰冻之炎。由于Schala的干涉，Serge在濒死时接触到了冰冻之炎，而这导致了FATE死机10分钟。6龙神乘机创造了第7条龙，月龙，也就是道化师Harle。在这里要提一下《CT》中的Lucca，FATE主机正是起源于她的超级电脑，所以FATE想要复原，必须找到Lucca，这也是山猫Lynx的任务。由此，《CC》的情节逐渐展开，最终Serge一行，击败了FATE，消灭了龙神，并且成功解放了Schala，从而又创造了一个新的历史。关于贤者Belthasar，他的命运在2条时间轴中也有所不同，是Lavos把他传送到未来建立时间都市企图拯救自身的，所以正是他计划引发了AD2400年的时空扭曲。同时，他并不邪恶，最后也是他把时之卵交给Serge使之能传送到Lavos所在空间的。

以上只是对剧情的大致描述，没有涉及到过多的内容，但是已经足够了解《CC》的整个游戏背景了。

一些复杂剧情分析：

1.冰冻之炎

Radius：“冰冻之炎，它能治愈任何创伤，实现任何梦想”。

冰冻之炎在AD2300年被发现，是一块带有生命的神奇石头，具有无穷的力量，但是只有选中者才能唤醒这种力量。Serge便是选中的那人，他正是通过了冰冻之炎的力量恢复了真身。FATE，龙神，Harle都接触过冰冻之炎但是却无法取得其终极力量。冰冻之炎正如《CT》中的Dreamstone那样，一块来自未来，一块来自远古。正如某种说法，它们都和Lavos有着直接的联系。真是那样吗？没有人能确定……

2.开场动画

开场动画其实预示了很多东西，显示了Serge在10年前被海水淹没的那一刻，显示了沙滩上的Kid，这正是惟一一次正面描写10年前Kid救Serge的那一幕。

3. Kid

Kid具有双重性格，一重便是占主体的由Schala产生的性格，另一重是和Schala同体的Lavos带来的，这第二层性格一般不会表露出来。在时间都市解释时空扭曲的便是这第二重性格。

Kid有2样宝贝，一样就是那条能穿越时空的项链，Lucca在《CC》中抚养了Kid，并把这条项链交给了她。这条项链其实就是Lucca造的穿越时空机。另一样是Schala给她的项链，这其实就是《CT》中Marle的那条项链，这条项链在最危机的时刻会使Kid陷入昏迷，直到度过难关，这也



是Kid好几次昏迷的原因。

4.死海／神庭（Sea of Eden）

Lynx："冰冻之炎正在神庭中沉睡，那是一个过去、现在、未来交汇的地方。"

神庭实际上是未来发生时空扭曲后以及过去万年来的遗迹，因此，神庭中的时间和外界完全不同。当FATE和时间都市被摧毁后，整个神庭也完全会被摧毁。

Miguel："死海才是这个星球真正的未来。"

Home World是新产生出来的非秩序世界，因此这里的神庭变成了死海。原来的未来已经消失，取而代之的便是未来的废墟。正因为Serge是被选中者，所以当他来到此地时，引起了时空的不稳定，将来会怎么样，完全取决于Serge的行动。

5．时之吞噬者

时之预言者："当它苏醒时，时之吞噬者会吞掉所有的时空，一切都将毁灭。"

Lavos正是和Schala结合，然后开始慢慢进化成时之吞噬者的，在整个过程中它也不断吞噬其它生物。根据设定，龙神在被FATE击败后就被Lavos吞噬了，以半结合的状态存在着。最终6龙合体产生的龙已经是时之吞噬者的一部分了，这也正是美版对日版的修正，把原来的Lunar Dragon改成了时之吞噬者。

当能解放Lavos的人被Lavos吞噬后，Lavos正式进化为时之吞噬者，而此人正是Serge，所以最终战便是解放之战，如果Serge败了，那所有时空都将毁灭。

6.Crono，Lucca，Marle的虚象

在Home World中，他们3人是从未存在过的，所以只能以虚像形式出现，分别出现在死海，星之塔以及奥帕萨海滩。他们并未在Another World出现过。



剧情中的一些未解之谜：

问：为什么Harle，Lynx和6龙在2个世界中分别只有一个？

答：官方的说法是Home World的Harle，Lynx在去死海途中失踪了，而6龙是因为受FATE控制被销毁了一个分身，所以仍旧是6条。这个解释非常令人不满意，虽然可能有更完美的说法，但是我们只能认为这是制作者的疏忽了，毕竟剧本是他们写的，没必要在这些细节方面钻牛角尖。

问：Harle和Kid的年龄似乎不对。

答：这只是设定而已，事实上他们根本不会长大或变老，他们被创造出来时就是那样的。

问：在Lucca给Kid的信中出现了Janus，他到底是谁？

答：Janus便是魔王Magus，游戏本来准备设计这个穿越时空寻找Schala公主的角色的，可惜最终因为种种原因而放弃，这封信里的名字是故意留着的，这也是影射了Serge同样应该保护Kid，就像魔王对公主那样。（真可惜啊，魔王……）

问：贤者Belthasar说到AD2400年的时空扭曲是未预料到的，而Lucca说这都是Belthasar安排的，这到底是怎么回事？

答：这是Belthasar的借口，Lucca说的是真的。而在英文版中，Belthasar的这段话也有所改变，Belthasar再也没有说过未预料到之类的话。

问：在星之塔出现的巨大人脸是谁？

答：本来是想要设计一个相关人物的，后来放弃了，所以这只是某个实验员的脸。（再次感到可惜）

以上答案都是出自官方设定集，从中可以看出剧情中的疏忽及漏洞是不少的，制作人员只能以敷衍来回答。但是从另一方面，我们可以忽略这些细节问题，而更深入游戏的主题。这才是游戏真正想表达的东西，是游戏的核心，游戏的精髓。



下篇 主题·宿命

"我捕鱼已经有10年了。那时我还有其它憧憬，但是最终还是继承了我父亲的工作。

这10年就是我的人生写照啊。虎鲨、锯鳐、六角鲸……这一切都代表着我的努力……我爱我的工作，我喜欢现在的生活方式……但是当我有了Kiki后，我开始想……

我在想象一个不同的将来……10年前如果我不选择捕鱼……我的生活将会完全不同。

我并没有说哪个选择会更好些，我只是在想另一条路究竟会怎么样……

我想一个人活得越久，就越会去想另一个'我'。"

请允许我以这段话来作为下篇的开场白，还记得这段话是谁说的吗？是阿鲁尼村码头边的渔夫。这段似乎无关紧要的NPC对白恰恰反映了游戏的主题，游戏中类似的对白还有很多很多。究竟什么是宿命，多重平行空间究竟是怎样引出宿命论的？这也是游戏的核心主题。

宿命便是选择，什么样的选择带来什么样的宿命，而一次选择便带来一个新时空的诞生。游戏为了表述清楚，所以仅仅划分了2个时空，把所有的选择集中体现在了这2个时空中，而其真正的意义便在于多重无限平行时空。Schala的选择使时空分裂，并且直接使Serge的宿命一分为二。《CC》中几乎每个人都有自己的宿命，而这些宿命正是他们的选择带来的。一边阿鲁尼村中的诗人吟诗作乐，而另一世界的他却无人知晓；一边的船长干劲十足，另一世界的他却气馁堕落。这些命运是人的选择带来的。两个世界的环境也有很大不同，一边的蛇骨馆人丁兴旺，另一边的却已成废墟；一边的水龙岛充满生气，另一边却早已干涸。这些命运是世界的选择带来的。游戏中的对话选择更决定了游戏中人物的命运，最典型的便是究竟救与不救Kid，这些命运是玩家的选择带来的。一切命运皆来源于选择，多重时空也因此而生。事实上Kid在游戏中也提到了除了已知的2个时空外可能还存在着其它的时空。

游戏中不断出现了"注定"式的对白。如在最终战之前Crono说的话："贤者Belthasar所主持的'Kid 计划'完全是为了让Kid能够来到现在这个时间点！'时间都市'的建立、时空的扭曲、和FATE以及龙神的战斗……所有的这一切都是为了Serge能带着Chrono Cross来到现在这个地方！当然，Kid在所有准备工作完成之前是不会知道这个计划的……她是注定要回到距离现在的10年前救出溺水的Serge……同样，Kid也是注定要把在奥帕萨沙滩等Leena的Serge带到Another World的！"这些"注定"究竟意味着什么？人的命运究竟能否改变？《CC》的世界观告诉我们，人并不能改变命运，而只能去创造命运。一旦做出了选择便再也不能回头，这便是宿命论。这个世界观完全改变了原来《CT》的世界观。原来，《CT》中Crono等人并没有拯救世界，而是创造了一个新世界，新未来而已，正因为如此，才会产生种种不测，这也是Crono等人害怕的。当Serge到达死海时，Crono发现了似乎这次大变动正在把世界拉回原来的毁灭时间轴，所以才痛斥Serge：杀人犯！这便是加藤正人对《CT》的突破啊！

《CC》中一点有趣的地方是涉及到了2种命运的交集。实际生活中，在一个人做出选择后，一般是不会再去考虑另一种选择的命运，更不可能知道那种命运究竟如何。而从《CC》来看，了解一下另一种命运似乎是一种非常好的方法，能起到激励自己的作用，尤其是当另一种命运好于现在的命运之时。放弃作诗的那个他在收到另一个他的诗集后重新打起了精神；船长事件更给Home World的船长Fargo带来了全新的生活。因此，让2个世界的同一个人会上一面也正是游戏中的乐趣之一，几乎每段会面都会引出有趣或者发人深思的对话。

关于宿命主机FATE的宿命，FATE由于来自未来，所以在时空分裂时并未一分为二。FATE的诞生是为了监视控制人类，而在整个过程中，FATE产生了对人类的爱，并且希望能使人类进化到新的高度，所以十分痛恨人类的渺小与无能。



“我太爱你们了……所以有时我想把你们撕成碎片！”这是来自死海的声音。贤者Belthasar也说到，FATE实际上是人类的守护神。最终，FATE被人类（Serge）毁灭了，真是讽刺而又可悲啊，能看透时间空间的FATE最终却无法幸免（虽然可能在其它时空仍旧存在）。

命运

在Another World的特米纳镇，有一个算命先生，可以给我方任何人算命，这在游戏中是非常重要的一部分，这些命运能加深玩家对人物的理解。下表便是所有人物算命的结果。

总结

《Chrono Cross》这个游戏究竟在讲什么东西？为什么那么混乱？这些都不重要，重要的是要能感受到游戏带来的感觉，一种宿命的感觉。每个人都有自己的命运，每个地方都有自己的命运，每个时空都有自己的命运，命运不能被改变，只能被创造，这就是《Chrono Cross》。

全文完



参考：

◆Chrono Cross Ultimania官方设定集及其英文不完全翻译（翻译者：Elranzer）

◆Chrono Cross剧情攻略（作者：石门大桥）（天幻网）

Serge	セルジュ	嗯，挺有趣的，你不会是死了吧？难道有人把你从遥远的空间召唤回来了？因为一些原因……我不能预测你的未来。
Kid	キッド	从你的双眸中，我能感觉到……美丽与邪恶同在……记住不要太逼自己，你的梦想正在吞没你的心！
Guile	アルフ	哈哈，Guile先生，已经度过难关了吧！
Norris	イシト	太真诚，太直率了……这个世界已经扭曲，你会为你的诚实付出代价的……记住！
Nikki	スラッシュ	我能看到你的心是一座桥，连接了两个世界……被大浪隔开的两块海岸……你有责任去连通它们。
Viper	蛇骨	你会继续做你正义的领主……这并不是预言，而是作为长辈的我要告诉你的。
Riddel	リデル	全身心投入会使不可能变为可能，我建议你要保持住你的纯洁。
Karsh	カーシュ	换种方式会让你爆发出全新的爱。
Zoah	ゾア	你的面具背后藏着深深的悲哀……在不久的将来，你将会找到你的和平圣地。
Marcy	マルチェラ	如果你能用爱和根来净化自己，你会梦想成真的。
Korcha	コルチャ	看上去你的爱不会有结果的……对不起，你放弃吧。
Luccia	ルチアナ	你必须时刻注意着你以前的主人……
Poshul	ポシュル	小心吃多了变胖……呵呵，我想那是不可避免的。
Razzly	ラズリー	冲突在任何地方都会出现，惟一的解决方法是斩草除根。表面的挠痒不能解决任何问题。
Zappa	ザッパ	你会遇到你想要找寻的两件事物……但是小心，其中一件只是表象。
Orcha	オーチャ	不要以为你心中的邪恶会消失……记住，每个人的心中都有邪恶的一面。
Radius	ラディウス	很多条路出现在你的面前，但是它们终究会汇合成一条……
Fargo	ファルガ	拿开那面虚假的镜子，照照真正的镜子吧。看看真实的自己！
Macha	ママチャ	作为母亲，你应该给你的孩子们树立好榜样。
Glenn	グレン	如果一定要将你比作某样东西的话，那将会是月亮。对，就是月亮。月亮只有在反射太阳光时才会发光……但是记住！月光对那些在黑夜中行走的人有着莫大的帮助。你将会扮演那种角色，就在不久的将来……
Leena	レナ	你很长一段时间会找不到男朋友，预言真是一种无情的东西啊……
Miki	ミキ	你应该到世界各地去拓宽你的视野。
Harle	ツクヨミ	从你的双眸中，我能感觉到……美丽与邪恶同在……记住不要太逼自己，你的梦想正在吞没你的心！（和Kid的完全一样！）
Janice	ジャネス	象你这样的亚人能活得那么开心很少见啊，继续你的幸福生活吧，好运会降临的。
Draggy	龙の子	和其它种族和谐发展。
Starky	星の子	听着！你将面临着一个重大的选择。你周围的人的行动将会影响到最终结果。
Sprigg	スプリガン	啊！很久不见啦，Sprigg夫人，你还好吗？
Mojo	ラッキーダン	有个人……不，是附近和你最亲近的那个稻草帽。
Turnip	カブ夫	正如你神秘的身世那样，一段不平凡的命运正等着你……
NeoFio	改良种フィオ	无论你是上帝创造的还是来自其它世界，那都是一笔财富。
Greco	ジルベルト	当你漫长的旅途即将终结……你肩上背负的重任终将卸下。
Skelly	スカール	你，在绝望中的诞生，把希望之光带给所有人吧。
Funguy	キノコ	一定有方法能使你找回原来的身体，但是……那要看你的喜好了。
Irenes	イレーネス	当你能平息内心的挣扎……希望会重新燃起。
Mel	メル	不用担心……你心中的爱不会被任何东西扑灭。
Leah	リーア	哇！预言说你长大后会成为女王！
Van	バンクリフ	孩子，关心一下爱你的人吧。
Sneff	スネフ	预言说你将再次在自由的世界中飞翔。
Steena	スティーナ	嗯……女神是不需要算命的。
Doc	ドク	不要陷在过去的错误中，人是要向前看的。
Grobyc	ギャダラン	对不起，我算不出你的命。
Pierre	ピエール	世界正发生着大逆转……事情在最坏的时候能逆转靠的完全是运气，你具有这种潜力。
Orlha	オルハ	你很快就会找到失去的那部分……
Pip	ツマル	你应该去寻找你心中潜在的力量……
Lynx	ヤマネコ	我不知道你是谁。

文 DARKBABY 编 泰坦

独眼龙政宗

荒郊、古刹、老僧。

如此寂寥残秋，寺庙的庭院间遍地都是萧萧落叶，形容枯槁的老僧漫不经心地轻挥着长笤帚，虽然随扫随落却依旧不改其从容淡定，即便是一个五六岁模样的华服少年携两名带刀侍者信步游来也没有令他稍停缓慢移动的步伐。

少年天生一张犹如喷血的红脸，他径直行到佛殿门首一尊年代久远的木雕神像前仰头驻足观看，良久才询问："此乃何方神佛？"

老僧悠悠答道："不动明王。"

少年摇头叹息："既然是济世神佛，缘何形貌如此丑恶？"

老僧答道："不动明王以无上威严法相震慑世间诸般邪恶，然内存宽仁忧苦之心兼济天下，良善正人莫不敬畏感服！"

少年闻言不禁抚掌大笑道："是了是了！所谓的大名家法度岂非正是如此么？"随即他引着随从扬长而去，老僧对此子的机敏非常惊异，停步目送其背影渐行渐远……

此乃永禄十四年（公元 1561 年）间日本战国名将伊达政宗五岁时的著名逸闻（右目失明一月前）。

第一章 独眼龙

"独眼龙"这个绰号起源于中国五代时期后唐开基先祖李克用，他原本是沙陀蛮人，其父因军功获赐唐朝国姓"李"姓。李克用乃百步穿杨的射箭名手。后父子谋叛失败远遁蛮荒十数年，其间唐朝权贵重金贿赂蛮人企图将其暗中杀害，李克用为了时时保持警戒之心并演示武威，经常在随蛮人出发狩猎前将马鞭倒悬于树枝上，随即纵马飞驰出百步外返身一箭射落，数年间从未有过失手，因此蛮人戒惧而畏服其勇。唐僖宗曾命画师潜入大漠中窥探李克用的形貌，因其平素在张弓搭箭时总是紧闭左眼瞄准远方目标，居然被误传为一目失明，僖宗在观看其射箭的图像后不禁赞叹道："此真猛将独眼龙也！"

永禄十年八月三日（1556 年），出羽米泽城沉浸在一片欢乐中，伊达家第十六代家督伊达辉宗（时年 24 岁）与最上义守之女义姬（20 岁）的长子顺利诞生了，义姬曾在怀孕后前往出羽三山的汤殿山祈愿，神社夜宿时曾经梦见一个独眼的老僧合什站立在她床榻边，她认为是前代独目神僧万海上人转世托降，而辉宗对这个所谓的祥瑞之兆也深信不疑，遂取了一个富于佛教色彩的幼名——梵天丸。为了让梵天丸早日具备大名的才干，辉宗特意指派了片仓小十郎景纲和族弟伊达藤五郎成实为其左右亲信护卫，同时又礼聘高僧虎哉为授业老师。

伊达家原本是从镰仓幕府时代就威震奥羽地方的武士名门（注：奥羽为日本东北地区陆奥和出羽等分国的合称），其九代家督更因随侍室町幕府第三代将军足利义满的功绩而备受宠信，然而此后这个豪门却因为历代家督碌碌无能而逐渐衰落。第十五代家督重金贿赂将军义晴而获赐改名晴宗并取得了奥羽探题的委任状，但是他却根本没有能力支配各方豪雄，传檄所至竟无人响应，"探题伊达"反而成为远近的一大笑柄。晴宗之子辉宗继位后虽无力平定四方，却也能勉强与周边各大势力重修旧好，算得上一个守成之主。辉宗与义姬的婚姻原本是一桩极端阴险的政略计划，出羽豪强最上义守素有吞并伊达家的野心，他与伊达家重臣中野宗时暗中合谋，企图在义姬生子后杀害辉宗并借机夺取伊达全部所领，义姬虽然是日本战国时代有名的悍妇，但与辉宗婚后的感情却非常和睦，迟迟不愿实施原先预定的计划，老迈的最上义守因此郁郁而终。

永禄十四年（1561 年），梵天丸的右眼上方不幸罹患疱疮，虽然经过百般延医救治保全了性命，但右眼却从此失明，突出于眼眶外的右眼球使得他原本就有些怪异的容貌更加显得狰狞丑陋，母亲义姬对他非常厌恶，从此将所有的关爱转到了晚 11 个月出生的弟弟小次郎竺丸身上。一次盂兰盆会上，义姬携着竺丸高坐台上观看能剧，竺丸的相貌非常俊秀，还天生一对细长的凤眼，让母亲和众家臣都禁不住产生敬仰抚爱之心，得意洋洋的义姬眼光忽然瞥见因为自惭形秽而躲藏在庭院角落树阴里的梵天丸，看到长子独眼中闪烁的森冷光芒，盛怒之下用手中的折扇指着他厉声斥责道："你竟然会是我的儿子！你怎么可能是人之子裔呢！"诸家臣都用嘲笑和怜悯的眼神望着梵天丸，惟独片仓小十郎景纲坚定地握住他的手并扬眉怒视在场众人。传闻在某次大会群臣时义姬曾经当众把梵天丸叫到跟前，用竹签刺穿一枚葡萄后送入口中，随后对梵天丸说："请把你的另一只眼睛也这样赐给我吧？"这种不合人情常理的传闻多半是小说家为了过分渲染义姬恶毒品性的凭空捏造，《永庆奥羽军记》和《伊达家实录》等信史则均未见记述。但不管怎么说，梵天丸的童年完全缺乏慈母关爱，许多家臣和仆人都认定他早晚将被废除家督继承权。置身在如此黑暗的环境里，父亲辉宗的眷爱和片仓景纲的友情是维系其幼小心灵不致扭曲的精神支柱。自从梵天丸右眼失明后，辉宗更坚信长子是上天赐予伊达家再兴的希望之光，对悍妻废嫡的枕旁风始终充耳不闻。比梵天丸年长九岁的片仓景纲是米泽八幡神社大神官的次子，深知幼主心中的苦闷，总是引导他纵马驰骋于广阔的草原上，仰望蓝天白云以抒胸臆。

天正三年（1575 年）的一个偶然事情彻底改变了梵天丸这个偏僻地方领主长子的世界观。伊达辉宗为了结交当时称霸天下的织田信长，特意命人多次远道赠送奥羽特产的名马和鹰犬，信长也回赠了许多珍贵的礼物，除了虎豹皮和中国丝绸外还有不少万里舶来的南蛮物，能准确击中数百步外目标的火绳枪和晶莹剔透的玻璃器皿等过去从未见闻的新鲜事物都给八岁的梵天丸带来了无比的震撼，幼小的心灵中从此燃起了窥视整个世界的野心之火。

天正六年（1578 年），十一岁的梵天丸元服，辉宗为他正式赐名藤次郎政宗，



藤次郎之号为伊达历代家当主所专用，而政宗则曾是伊达家第九代家督的名字，位居大膳大夫的政宗是足利义满时代以文武全才名动天下的豪杰，他的许多诗歌被入选敕撰《新续古今集》中，这一切的精心安排都足以看出辉宗对他这个独目长子所寄望至深（注：政宗以后为避讳后水尾天皇改名正宗，而他本人在私人通信中署名时依然使用政宗，因此正宗、政宗两个名字均通用）。政宗对获赐这个家族最高贵的名字深感惶恐，拜见父亲再三推辞，辉宗并没有过多言语，充满关爱的轻抚着他的背部说："我相信你将来的成就定来不负此名字。"政宗匍伏在父亲膝下良久泣涕无言。当天深夜，片仓小十郎景纲手捧着一个漆盒闯入政宗居所，盒中放着一柄锋利的小刀和一幅精心硝制的牛皮眼罩，政宗忙惊问其故，片仓景纲神情严肃地说："一个将来要执掌

家柄的人必须具备威服臣下的仪容！”在他授意下，政宗忍住剧痛亲手用小刀剜去了凸出眼眶外早已经坏死的右眼珠，从此一个被后世赞誉为“独眼龙”的稀代名将正式诞生。

天正七年，在辉宗的巧妙运筹下，政宗迎娶了三春城主田村清显之女爱姬为正室，从而把田村氏纳入了伊达家的势力范围。两年后的天正九年五月，十五岁的政宗迎来了自己的初阵，跟随父亲辉宗参加了对相马氏的战斗并亲自斩敌首级三颗。

梵天丸赐名藤次郎政宗后，辉宗的用心已然全领皆知，义姬加紧联络众家臣筹划拥戴次子小次郎竺丸为继任家督，因此许多重臣联名具书呈送辉宗称绝对不能让那个丑陋古怪的人接掌家柄，片仓景纲和伊达成实等人也据理反驳。领内分成了拥政宗派和拥竺丸派两个对立团体并大有兵戎相见之势，义姬又密信通知兄长最上义光准备出兵里应外合。如此危机一触即发的情势下，伊达辉宗于天正十二年（1584年）十月在四十一岁的盛年宣布隐居，十八岁的政宗成为了伊达家第十七代家督。辉宗特意将隐居地设在米泽西北二里半的小松城，正处于扼守最上家主城山形城前往伊达领内道路的咽喉要冲。

第二章 铁血

谁也不曾想到，伊达家那个曾经羞于见人的独眼儿在继任家督后居然能够凭借武威横扫四方，然而不幸的命运依旧紧紧围绕着这个年方十八岁的青年。

继任家督后，伊达政宗立即传檄四方豪族命令他们即日前来谒见，安达郡（今福岛县）小浜盐之松城城主大内备前守定纲也闻讯赶赴米泽城拜贺，大内定纲的父祖辈曾隶属于伊达家，后又归顺了田村氏，定纲时又叛离田村转而游走于会津芦名家和常陆佐竹家两大势力间，此番摄于威势决定再度投效于伊达家门下。登城拜谒后伊达政宗对之嘉许有加，大内定纲主动提出在米泽城下町营造居所以示忠勤，当夜他被安排在伊达家重臣远藤山城守家中歇宿，在与远藤联床夜话中探听到伊达家家督继承事件的内情，断定伊达家必然无法兴旺发达，大内定纲随即于次日托故逃离米泽后从此一去不复返，他又暗中投靠芦名家并派遣忍者日夜窥探伊达家的动向。伊达政宗无法容忍这样的背叛，不顾家中重臣的一致反对决意出兵征讨，协助其军事行动的还是片仓小十郎景纲、原田左马助直政、伊达成实等亲信部将。

天正十三年三月（1585年），伊达政宗继承了父亲的从五位下美作守的官职，五月出兵桧原佯攻芦名家，九月间突然回师直捣大内定纲的领内。伊达军包围了小浜城东北方二里的小手森城，正待攻城时芦名家和附近的豪族田山氏联军前来援救大内领，面对腹背受敌的危境，许多部将都建议立即退兵，政宗心知一旦撤退将造成士气大幅削弱，短时期内势难再举，于是他将麾下数千军马分为三股，约半数兵力扼守要路阻挡援军，另一半兵士中新近训练的铁炮队（即火药枪）埋伏于城外的长草丛中，自引少数亲随将校居中诱敌。城内守军见伊达家仅数百骑光景，以为主力部队已然被援军纠缠无法脱身，大内定纲遂全力杀出以期里应外合，伊达政宗等城中精锐尽出后一声令下，埋伏的铁炮队跃起猛烈攻击，城兵顿时死伤枕籍，大内定纲不敢再退回城内，率领残部落荒而走。政宗又集中全力击退援军后对小手森城合围，三日后城陷落，他下令将城中兵卒连同男女妇孺约八百余口全部屠杀，甚至连牛马牲口也未幸免，真正做到了鸡犬不留。十九岁的伊达政宗以其极端狠辣的手段震惊了东北全境，大内定纲惊恐万状之下放弃领地逃往芦名家寻求庇护。对于伊达政宗的行径，伊达成实在《成实日记》里竭力做了辩解，认为以少数人的生命换取了更多人的幸存是真正智谋人的手段。确实，在政宗以后数十年戎马生涯中很少有人敢于据城死守的，所到之处无不望风而降，能与之抗衡者只有真田幸村等几位屈指可数的天下名将。

伊达政宗毫不妥协的刚强性格最终酿成了生涯中刻骨铭心的一幕悲剧。大内定纲败亡后使得曾经派遣援军的二本松城城主田山义继惶惶不可终日，二本松城位于阿武隈川对岸，由河上的人取桥通往伊达领内。义继起先拜托了政宗的叔父伊达实元（伊达成实之父），希望能够与伊达氏保持和睦，但是政宗表示除了无条件献出全部所领五个村庄并交出妻儿为人质外没有其他和睦的可能，义继又亲赴辉宗居城小松城泣涕哀告，声称领内家臣生活所需全部仰赖五个村庄的租税，希望能减半处罚，辉宗欣然应允为他说情，但是政宗却断然拒绝了父亲的从中调解。

天正十三年十月七日，田山义继率部到达二本松城下伊达成实的军营与伊达辉宗父子相见。

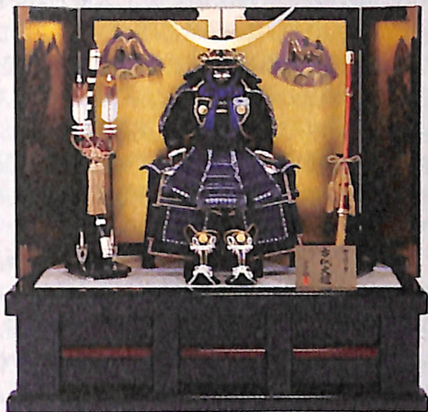
次日清晨，伊达政宗引众前往高田野鹰狩，而田山义继则对伊达成实声称欲当面向辉宗叩谢说项之恩，毫不知情的成实带领田山家主从数人来到辉宗所在的宫森军营。是日正逢伊达家群臣会集宫森祝贺将二本松城顺利收归领内，辉宗盛情款待田山后亲自相送出门，宫森军营中由丈许高的毛竹围成了一条仅容两人并排行走的通道，当先在前的是田山家的三名家老，辉宗与义继居中，身后则是伊达家群臣相随。及至营门口，田山义继与家老一起匍匐在地向辉宗行礼，当辉宗俯身欲扶时义继猛然伸左手扭住他胸前的衣襟，右手同时拔出肋差指向其头颈，伊达家臣惶急下意欲上前搭救，无奈通道过于狭窄，田山家主从裹挟着辉宗从容破门遁去，半路上又遇见了事先安排接应的人手，所有人都披挂起全幅武具向二本松城急行。



伊达政宗在高田野闻讯后非常震惊，随即抄小路疾奔二本松城，胯下的坐骑因为他的奋力鞭打臀部留下了斑斑血痕，到达阿武隈川沿岸隐约看见田山义继一党在前悠悠行进，情急下他当先纵马跃入川中涉水横渡，半数没有披挂的伊达家将也纷乱地随同过河追赶。此时田山义继已经进入了属领内，他亲自夹持着辉宗居中而行，部下家臣一人蒙盾一人张弓分别左右护卫，而其余五十余众则都长刀出鞘环列四周。眼见便要进入二本松城，伊达政宗率众从斜刺里拦截住了去路，田山众忙退上路边的矮土坡与伊达势对峙，手中掌握着重要的田山众颇为有恃无恐，并没有准备死力拼杀。焦虑、懊恼、烦闷、憎恨……此时的伊达政宗百感交集，热血激涌上头顶的麻木感使他几乎无法自持，独眼中燃烧着炙烈的怒火，瞬间做出了玉石俱焚的决断。

“为了伊达的家名，父亲请死去吧！”

政宗吐出了一口血沫，他亲自率众当先拔刀突入，愤怒至极的铁炮手们也用手中的火药弹倾泻着无尽的恨意，猝不及防的田山众狼狈万状，眼见走投无路的田山义继只得匆忙将辉宗腰斩后饮刃自尽，田山众迅速被一个不剩的全部歼灭，伊达势用长草和藤蔓将敌人尸体胡乱捆扎后拖在马后沿小浜城巡回示众，沿途到处散落着肢体碎块和斑斑血污，其形状惨不忍睹。作为日本战国时代末期著名的“人取桥事件”，至今史家众说不一，《东藩史稿》、《会津四家合考》等记述当时是伊达辉宗向政宗发出了玉石俱焚的命令，而更多的正史野史都判定是政宗首先传令攻击田山众才导致了悲剧事件的发生，甚至有部分观点认为政宗借机清除了制肘自己行动的父亲。众口铄金中最具说服力的或许应该是当事人伊达成实的《成实日记》，他的相关记事中认为追逃两方蓦然间中途遭遇，辉宗死于无法控制的乱战中，不过他的观点实际也隐晦地默认了政宗事先已经决意以父亲的捐躯来换取家名的巩固。不管怎么说，“人取桥事件”是足以让伊达政宗留下终生难忘的创痛和悔恨，在他整个幼年时代都面对着母亲和家臣们的冷眼，惟一真正理解和关爱的至亲就是父亲辉宗，而父亲却在他亲手酿成的悲剧中凄惨地死去，如此残酷的诅咒命运对十九岁的青年人造成了严重的心灵刺激。



辉宗七日祭后，伊达政宗不顾天气骤寒而举兵发动了讨伐二本松城的复仇战，田山家此时也拥立了田山义继的幼子国王丸为主君，攻防两方都怀着刻骨的杀父之仇进行殊死厮杀，田山家的抵抗能力大大超出了政宗原先预期，天气突降大雪又使得军队行动非常困难，不得不暂时移兵高田野布阵休整。此时佐竹和芦名两大名为首的陆奥地方诸豪族联军约二万五千人前来救援二本松城，伊达军不过八千余众，众寡悬殊的两军沿阿武隈川沿岸布阵展开了人取桥会战。人取桥的名字由来是因为该桥桥面非常狭窄几乎仅可容一人通过，伊达军依托着地形与猛烈攻击的联军展开了血战，联军很快就凭借着兵力的优势占据了主动，当时甚至连政宗本人也奋力挥舞着十文字长枪在前线作战，主将连续身中铳弹五发也面不改色的勇猛鼓舞着处于下风的伊达军，使得士气始终没有崩溃。然而局势还是逐步向彻底溃败发展，七十三岁的谱代老臣鬼庭左月良直身披着两层铁铠率领族人六十余众杀入敌阵，联军竟然一时阵型大乱，最终老将身中创伤数十处力尽身亡，伊达政宗则因此获得战场脱离的良机率领残余主力退回本宫城据守。正当联军准备包围本宫城并攻入伊达领内时，联军盟主佐竹义重却在这个关键时刻匆忙退兵了，似乎上天有意眷顾伊达政宗这个战国风云儿，常陆太田城的江户重通在佐竹家出兵时勾连安房里见氏等发动叛乱，政宗面对突变的战局果断地命令全军反攻，结果阵斩了敌方大将佐竹义政取得全胜。即便以后到了耄耋之年，伊达政宗在回忆起人取桥会战时依然心有余悸，他声称能从人取桥的乱战中幸免实乃奇迹。人取桥会战也让血气方刚的政宗意识到独力对抗联军的不明智，于是他同时采用收买和消灭两种策略逐步瓦解敌对势力。翌年，伊达军再次出兵攻略二本松城，外援断绝的国王丸不得不开城投降，很多人都以为政宗将再次挥舞屠刀大肆血洗二本松城，但是他却仅仅将杀父仇人之子流放异乡了事。伊达成实受命为二本松城的守将，不久田山家残党鹿田右兵卫发动了须贺川叛乱，号称“从不后退之猛者”的成实很快就肃清了叛军。

伊达政宗继承家督后积极鼓励领民垦荒和开采金矿，领国的收入因此大幅度提高，他大量购买火药武器更新军备，当时东北地方的军事作战基本还仰赖骑兵的冲锋陷阵，政宗独创了骑马铁炮的战法，把古代骑兵的机动性和现代火药武器的强大杀伤力进行了完美结合，因此伊达军很快就能够席卷整个奥羽。攻占二本松城使伊达家取得了进入会津的桥头堡，两年后的郡山城战役中骑马铁炮战术发挥了绝大威力，伊达军六百余人击溃了四千余人的佐竹、芦名联军。此后伊达军开始攻略芦名领内安子岛和高玉两城，两大势力终于在摺上原进行了决定性的合战，伊达军约两万人而芦名军为一万六千人，兵力占据优势的伊达军很快就取得了压倒性胜利。斯役后元气大伤的芦名势再也无力对抗，芦名义广仓皇逃出黑川城前往投靠佐竹氏，政宗遂吞并了芦名全领得到了南奥州的仙道七郡。天正十七年（1589年）十月，伊达军乘胜攻落须贺川城灭亡了同为镰仓幕府时代起就名扬天下的名门二阶堂氏，当时伊达政宗正与诸家臣站在距离战场数里外的高山上观战，全面溃散的叛军中有两名敌将仍然在拼命顽抗，政宗观望了一会后回头对家臣们说：“相当不错的勇士，一个大概二十岁左右，另外一个是三十多岁吧。”从山顶望去战场上的人马不过如芥豆般渺小，心中狐疑的田村月斋和桥本刑部策马下山将两敌将生擒上山，询问后果如政宗所言的那样，一个名叫大波新四郎的二十四岁，另一个叫远藤武藏三十五岁。众臣惊佩之余询问政宗猜测的理由，他笑着说：“一个依靠血气之勇鲁莽的战斗，这是弱冠者的行为；另一个则深谙避强择弱的道理，只有久经战阵的成年人才懂得这些。”这则逸闻证明了伊达政宗阅人手段之厉害，虽然其判断事情的手法并不高深，却能见他人所未见之明，实乃心细如发。

伊达家消灭芦名氏后，其势力完全渗透进会津地方并逼近关东，当时伊达政宗的既定目标是迅速平定奥羽后攻入越后国与上杉家对决，然后取道越后进军近畿并最终夺取天下。当时的会津四家中除了已经被肃清的芦名家以外，还有南会津东部的长沼氏、南会津伊北只见川流域的山内氏、南会津伊南乡的河田原氏，其中长沼氏已经臣从了伊达家，剩下的就只有山内氏和河田原氏。天正十四年八月政宗出兵攻打山内氏，相继攻破横田城、梁取城等三城后山内氏被迫降伏。随后政宗又马不停蹄地对伊南乡的河田原盛次发起攻击，盛次在做出了地形对防御作战不利的判断后，在伊南川对岸的久川地方新筑了久川城，城的前方就是水流湍急的伊南川，而背后则是千仞孤悬的断崖绝壁，可称易守难攻的天险，同时盛次还坚壁清野，所有的部队都全部笼城防守，前来进攻的伊达军和守城军多以铁炮和弓箭互射，根本就没有进行正面交锋，冬天来临之后政宗引兵归国。

短短五年内，伊达政宗就已经统治了东北六十六郡中的三十余郡，其版图达到了一百余万石，当时许多家臣有感于居城米泽已经过于简陋狭小而提出扩建城池的建议，政宗却笑着回答说：“我等主从进军关东是迟早的事情，届时埋骨何方尚未可知，又何必为一时之安逸而营营筹谋呢？”

年仅二十三岁的独眼儿，其志向却非常高远，野心勃勃地觊觎着整个日本全境，这样的梦想即使是数百年那个文武两道都享有盛誉的同名先人也完全不敢想象的……

第三章 演技

与中央的执政者结交是伊达家世代保持的传统，过去常年向室町幕府的足利将军家进贡，辉宗时又与织田信长往来频繁，政宗继任后更是将家族的“优秀传统”发挥到了极致，不但年节定时向当政的丰臣秀吉馈赠厚礼，连秀吉宠信的前田利家、三好秀次（即杀生关白丰臣秀次）、浅野长政、德川家康等都面面俱到。

会津芦名家是东北地方最早宣誓效忠丰臣秀吉的大名，其领地被伊达家吞并后，芦名义广亲自进京控诉了伊达家的罪状，丰臣秀吉立即派遣使者向伊达政宗提出了严厉质问。政宗声称芦名家无故撕毁将其弟小次郎竺丸为继嗣养子的承诺（注：所谓养子事件的起因是芦名家前代家督盛隆的继嗣问题，盛隆的妻子是伊达辉宗的亲妹，盛隆因酒色过度暴毙后伊达夫人建议由政宗弟小次郎竺丸为继嗣养子，而芦名家众臣却坚持迎立佐竹家子嗣继位，两家因此彻底结怨），而佐竹等豪族是从中作梗的始作俑者，伊达发动征伐战完全顺理成章。另外伊达作为奥羽探题，也掌握着管理奥羽五十四郡事务的权力。所谓奥羽探题不过是政宗祖父晴宗乘足利幕府积弱时上下其手所得，而在幕府本身都已经烟消云散的今时今日再旧事重提，实在有强词夺理之嫌疑。丰臣秀吉对伊达政宗的答辩虽然非常震怒，但因为鞭长莫及更兼浅野长政等从中说项，只得暂时将此事情搁置。伊达政宗一方面对丰臣秀吉表示效忠，另一方面却与被丰臣家目为死敌的小田原北条家暗通款曲，其目的在于前后夹攻消灭劲敌佐竹氏。

丰臣秀吉的小田原征伐战发生于天正十八年（1590年），当时伊达政宗二十四岁。

在前一年的冬天，一直与伊达家暗中交往的前田利家和浅野长政先后致书政宗，希望他早日做出效忠丰臣家的积极决断，而因交涉芦名家纠纷一直滞留在京的重臣上郡山仲为也火急密报关东征伐已经迫在眉睫的消息。对于野心勃勃的伊达政宗来说，降服于丰臣家实在是一个不情愿的举动，虽然一月间再度接到了丰臣催促小田原出阵的信件，他依然毫无动作。

三月一日，丰臣秀吉亲自指挥着堪称日本古代历史上规模最浩大的一支军团从京都出发，总数近三十万人的兵马源源不断地汇聚在小田原城

下。丰臣家中与伊达关系亲密的重臣不断致书催促政宗出阵，政宗对此举棋不定，而家臣团中也分为以片仓景纲为首的恭顺派和以伊达成实为首的主战派。四月三日，丰臣秀吉到达关东，对小田原城完成了全面包围。伊达政宗派遣的细作太宰金七不眠不休地赶路三日回到米泽向他报告战况，当听完金七详细描述了丰臣军空前浩大的军容后便当即决定出阵，实际在此之前奥羽地方的大多数豪强已经归顺丰臣家，政宗的决断势所必然。当时无论家内家外都潜藏着重重危机，生母义姬的怨毒和被侵占领地诸豪强的仇恨都是不得不顾虑防范的大事。

四月五日，生母义姬隆重款待远道来访的最上氏义子，伊达政宗也亲自出席接见仪式，午膳时负责试毒的侍者因为在款待政宗的膳食中发现了剧毒而呕血不止，政宗推托身体不适立即起身离去。亲信家臣对事件紧急调查后报告称系义姬与其兄长最上义光通谋所为，据说最上义光致信其妹称丰臣秀吉对政宗暗通北条家极其震怒，早晚将进行清算，伊达家只有除掉政宗让小次郎竺丸继位才能消除秀吉的雷霆怒火。伊达政宗闻报后含泪向众家臣说："我弟罪孽深重已事实尽知，母上也是其中深关知情者，自古来惟有父母责罚子女之道，未闻有儿子问罪母亲之理。"他随即命人召唤小次郎竺丸前来，同时指令家臣屋代勘解由兵卫政国担当介错（注：介错为协助剖腹自尽者的助手），屋代再三推辞并进谏道："伊达家十七代以来从未闻有手足相残之事，何况此事遗漏颇多，还是召见小次郎殿仔细诘问为妥。"伊达政宗默然不答。小次郎竺丸是年十七岁，已然是一个长身玉立的美少年，他接到召见传告时已然预感到了不祥，却并没有寻机逃走，反而坦然与兄长对面后自尽而死，生母义姬当夜逃往山形城。所谓的毒杀事件在以后各家史书中大多认定不过是伊达政宗为清除隐患所实施的苦肉计，在当时大名膳食前都有尝毒侍者的风习下贸然进行投毒加害显见得手段拙劣，而一旦投毒则必欲致速死而后快，但以当时尝毒侍者的中毒状况判断其毒性显然不足以致命，这与常理更加不合。更有可能的真相是伊达政宗以自行投毒来达到其问罪母弟的目的，从而为他小田原出阵顺利消除最大隐患。过去曾经造成了生父的悲惨死亡，以后又借故逼死了手足亲弟，伊达政宗为人的阴狠凶险，充分实证了战国纷乱时代的风云诡谲。

莎士比亚曾经把政治家比喻成戏剧演员，日本战国时代那些大大小小的风云人物同样也涂抹着浓艳的化妆油彩，太阁丰臣秀吉堪称其中演技最为出众的一位，以一个提草鞋的贱役跃居为执掌国柄的最高权利者。如果说丰臣秀吉仿佛出入京都公卿门第的能乐大师，伊达政宗的演技做派则堪比游走村舍农庄的田乐舞者，虽然技巧稚嫩笨拙，但其鲜烈狂热的风格却足以让观众留下难以磨灭的记忆。

处置投毒事件的缘故，伊达政宗直到五月九日才带领片仓景纲等重臣百余人出发前往小田原，由于走最近路线必须穿越北条家领地，伊达家一行不得不绕道越后再经由信浓、甲斐才到达小田原丰臣军营地。伊达政宗以一种非常奇特的容姿装束引起了众人的瞩目，贴着头皮的短发、甲胄外披着白麻布织成的阵羽织等都让感受到慷慨赴死的鲜烈感觉。丰臣秀吉对政宗姗姗来迟非常恼怒，命令将一行人等暂时监押在军营中，某日闲暇时他偶然向近臣浅野长政询问政宗的样貌，长政答道："二十岁刚出头的年轻人、独眼、短发，总之是一个非常精干飒爽的杰出人物。"秀吉对这样的一个怪人产生了浓厚兴趣，派遣浅野长政和施药院全宗两人前往诘问政宗的罪行，政宗再次牵强的老调重弹一番，因浅野二人事先都曾经接受过他厚礼馈赠，在复命时颇多美言之辞，但丰臣秀吉裁决却是让政宗交出无端侵占的会津领地，这等于将伊达家百万石的领地一下子削去了七十余万。秀吉深谙帝王驭人之术，他于次日大会群臣时忽然召见伊达政宗，政宗在见过秀吉等人后正待退出，秀吉亲切呼唤着："政宗！政宗！"同时亲自提着一柄腰刀走下台座，他挽着政宗的手走出营帐登上了可俯视小田原城全貌的石垣山崖顶。秀吉将手中腰刀抛给政宗，他手指着小田原城大笑道："天下名城已经在我股掌之中！"随即他比划着山下的军营向政宗仔细解说兵力配置情况：哪家大名多少兵力都历历如数家珍。伊达政宗双手捧着宝刀，此刻百丈方圆里并没有一个人跟随，身材魁伟的政宗要搏杀瘦小如猴且手无寸铁的那个天下人根本不费吹灰之力，但此时的政宗却感到了莫明的沮丧，浑身一时汗出如浆，他真切感受到眼前那个人的才智是自己绝对无法直缨其锋的。丰臣秀吉蓦地回首盯视着政宗："你以为北条氏政乃何等样人？"（注：北条氏政为小田原北条家家督，名将北条氏康之子）政宗平然答道："据末将所知，小田原城自早云殿以来三代都着意在城中遍植松柏，而氏政继任后却以有碍观景为名，将父祖的苦心经营全数伐尽，若非如此殿下今日又焉能一览无余呢？"丰臣秀吉听罢后放声大笑。

次日，秀吉命茶师千利休郑重接待伊达政宗并亲赐随身宝刀一柄，随即命其归国准备接待事宜。七月二十三日，平定北条家后的丰臣秀吉到达会津，政宗亲往宇都宫迎候并献上所领版图。秀吉没收了未能赴小田原参阵的葛西、大崎等大名的领土，织田信长的女婿蒲生氏乡获得会津地方七十万石封赏，连昔日领地仅五千石的丰臣家人木村吉清也一跃成为三十万石大名。随后的九月间，奥羽地方暴发了声势惊人的农民一揆。奥羽暴乱的起因是丰臣秀吉推行的检地运动，对农田面积和产量重新核算造成了百姓生活负担急剧增加，而失去领地的原葛西、大崎等豪族的浪人也暗中推波助澜。很多传闻都认为伊达政宗是阴谋的始作俑者，但以他的才智绝对不会干冒此无谓风险的，但伊达家显然很早就洞察了动乱的萌芽，政宗采取了坐观成败并伺机从中取利的心态冷眼旁观。

一揆发展到最高潮时有数万农民将木村吉清的居城佐沼城团团包围，局势几成不可收拾。蒲生氏乡于当月中旬到达会津后即联络伊达家共同出兵镇压暴动，伊达家的反常举动让氏乡对政宗产生了强烈怀疑，伊达家在佐沼城数里外虽然屯扎重兵却始终引而不发，当蒲生军队穿越伊达家领内时因村民坚壁清野导致在大雪天中遭受了严重损失，伊达家家臣须田伯耆的告密更是让氏乡掌握了足以致政宗死地的铁证。须田伯耆在伊达家一直担任为政宗代笔的佑笔役，他父亲在辉宗遇害后自杀殉死但政宗却并没有给予相应恩赏，须田对此日夜衔恨在心，他向蒲生氏乡呈送了所谓政宗与暴动首领往来的密函，氏乡在平定暴动后立即将事件始末报告了大坂的丰臣秀吉。天正十九年正月末日，奉召进京的伊达政宗再次以短发白衣的装束表达了必死的决心，更为夸张的是在伊达家一行三十骑前方开道的竟然是跟用金箔涂饰的巨大行刑柱，到达京都时闻讯而来的士民百姓万人空巷围观这个闻所未闻的奇特队列。伊达政宗长年的亲善外交也在关键时候发挥了巨大效力，丰臣秀吉的近臣富田知信深夜到访奉劝政宗尽快自陈心迹以解上疑，德川家康则力主让政宗与蒲生氏乡当众对质，于是秀吉聚集群臣并召唤当事两方。蒲生氏乡呈上了政宗的书信作为证据，秀吉命政宗当场书写同样文字让群臣传阅辨认，结果众人认为政宗手书笔迹与蒲生氏乡提供的书函完全吻合。伊达政宗却不慌不忙地答辩称："首告者作为臣的



▲《战国无双》中的伊达政宗

佑笔，文字笔迹相同原本就在情理之中。不过臣的徽记鹡鸰鸟的眼部有一个针孔般的小洞，常人不会知道这个秘密，殿下等比较后便可真相大白！”秀吉又将两方的徽记传阅比对后当场宣告政宗无罪。伊达政宗是否与暴动首领有过密信往来现在已经不可考证，但此事件无论真伪都足以显示其心思缜密。丰臣秀吉对伊达政宗的沉着机智非常佩服，不但加封其从四位下侍从并赐羽柴姓，还在聚乐第举办豪华大茶会为其接风，一时间伊达政宗的名字传遍京畿，趋炎附势者络绎不绝。这一年秋，东北再度爆发了九户政实的反乱，在伊达政宗的奋战下迅速平定，他的领地最终被确定为五十八万石，不过在秀吉的命令下伊达家被迫让出了数十代相传的居城米泽迁往岩出山城。

伊达政宗因为在朝鲜征伐战争中的活跃表现而一举登上了政治舞台的中央。当时在日本国内连前田利家和德川家康等重臣也对丰臣秀吉的野心表示质疑，惟独伊达政宗表现出了异乎寻常的热情，在接到出阵指令后立即亲自率领三千精锐起程，人数比秀吉所要求的多了一倍。伊达军从京都开拔时的豪华仪仗再次震动了天下，队伍前列是三十面绀地涂金日之丸军旗，将校部众的铠甲刀枪上都装饰着珍贵的金银毛衣，在伊达政宗身后左右护卫的原田宗时、远藤宗信两大将各自背负着一柄长达七尺八寸的大太刀（实物现保存于日本仙台市天守阁中）。伊达政宗如此夸张奇拔的举动确实让置身于一片反对声中丰臣秀吉感到非常愉悦，伊达军到达朝鲜后在金海城与明朝军队进行大苦战，侥幸救出了被困多时浅野长政和浅野幸长父子，秀吉亲自发出感状进行褒奖。在朝鲜征伐战争中，伊达政宗对天下的局势做了准确评估，断定秀吉身后主导政局的无疑是德川家康，因此当德川家康与前田利家的军队在九州名护屋大本营因为争夺水源而发生冲突时，政宗不顾与利家多年交情而公然站在了德川一边，这也为以后的天下局势种下了因果。文禄三年（1594年）春，丰臣秀吉带领伊达政宗出席了朝廷公卿云集的吉野花会，政宗即席所作的和歌居然名列于三甲中，让那些贵族们不得不对这个远方的乡下武士另眼相看，这也是他首次向世人显露其才华的另一面。

关白丰臣秀次因谋反罪被满门诛杀事件无疑是伊达政宗生涯中最大的危机。政宗与关白秀次的交厚天下皆知，秀次逐渐被丰臣秀吉所冷落后政宗的命运也变得十分微妙，敏感的政宗察觉到了局势正不可逆转的恶化，不得不采取一些行动来保全自己。秀次曾慷慨借出黄金数千两给伊达家用于对朝鲜战争的军费，政宗便以偿还军费为由在京阪一带四处告贷，几乎到了沿门托钵的地步。丰臣秀吉一次设宴招待前田利家夫妇时，其宠姬淀君竟然把政宗奔走借钱的事情作为笑话当众宣讲，声称伊达家的独眼儿为了还债居然病急乱投医跑到了某位以吝啬出名的大臣家中，应邀出席的德川家康不动声色地附和着取笑一番，席散后德川家重臣本多正信询问是否要对伊达施以援手时，家康笑道：“你这样做不是要了独眼儿的性命么？”正信闻言猛然醒悟。伊达政宗敲锣打鼓地演出了一遭后经丰臣秀吉许可于文禄四年（1595年）春四月二十三日回到居城岩出山城闭门不出，关白秀次七月间即自杀身亡，政宗遂再一次以白衣短发的装束晋京





▲纪念伊达政宗的雕像

自陈，此番在其队列前开道的是黄金铸造的巨大十字架，他以此向外界表白自己与秀次只存在钱财往来关系。丰臣秀吉最初决定对伊达家处罚的要求非常严厉，命令政宗将家督让给长子兵五郎秀宗后隐居，伊达家领地转封到四国岛的伊予地方。伊达政宗在大阪寓所闭门不出，其家臣中岛宗求、汤目景康直接上书给秀吉，对秀吉提出“政宗无罪”的请求，数日后秀吉收回了处分并赦其无罪。德川家康的暗中援助也是政宗得以幸免的重要原因，某日家康登城与丰臣秀吉闲聊，秀吉问及最近京畿地方的新闻时他皱着眉头说：“我今日路过伊达侍从府时听见里面哭声震天……”秀吉忙惊问其故，家康道：“伊达家数百年间定居于奥羽地方，如今突然转封远国，大量亲族家人势必流离失所，离散之痛原本难免……”秀吉当然能了解话语中的含义，他本身也不想把秀次事件进一步扩大，于是顺水推舟地赦免了政宗。伊达政宗因为此事对德川家康感激涕零，而对极力主张追究的石田三成等五奉行非常憎恨。

庆长一年（1596年）十月，伊达政宗被晋封为从四位下右近卫权少将兼越前守，政宗于次年再度出征朝鲜。

庆长三年（1598年）八月十八日，一代枭雄丰臣秀吉病死，临死前赠送名刀镐藤四郎助差给伊达政宗作纪念，秀吉的死亡使得历史的车轮再次加速向前行进……

第四章 潮风

太阁丰臣秀吉归天后，日本出现群龙无首的混乱局面，加贺大纳言前田利家健在时尚能勉力维持着势力平衡，利家猝然病故后朝局立即分裂成分别以石田三成和德川家康为首脑的东西两方，战争大有一触即发之势。伊达政宗作为五十八万石领地的大大名拥有着足以左右政局的雄厚实力，他在不到半年时间就大胆违反太阁临死前所制定的“诸侯不得私自通婚”的严令，在庆长四年一月间将长女五郎八姬许配德川家康六男松平忠辉，与拥有关东八国的德川家联姻无疑确立了巩固的战略同盟关系。

无论石田还是德川都在暗中积极联络各方面大名，他们的主要拉拢手段就是发放所谓誓书以空口许诺未来可以增予的领地，其中大部分都是绝对无法兑现的，日本近代文学家新井白石仔细调查了德川家康在关原大战前发放誓书的情况后曾经笑称只有把中国明朝的广阔疆域纳入版图才或许有可能满足所有人的欲求。石田三成曾经向滞留在京都的伊达政宗五次致书“贵殿身兼百战不败之勇名，岂可忘却故太阁大人恩眷？如能忠勤辅佐大阪秀赖公，日后关东和奥州全领当尽归阁下所有！”最后一次还随同书信发出了承诺的花押誓书。石田三成前后五封书信的间隔时间约为四个多月，政宗在这段时间里努力对天下未来大势进行判断，虽然对德川家康有着深厚的友谊，但是他并不是一个只考量“情”和“义”的莽撞汉子，伊达家数百年的家名绝不容毁于一时的失算。根据伊达政宗的分析：一旦石田的西军取胜则关西最大的势力毛利家肯定会成为朝廷群臣的领袖，政治中心必然会进一步西移，伊达家将成为无足轻重的乡野武士，另外伊达家与德川家关东八国领地接壤，开战后即便获胜也将元气大伤，无疑中了西军的一石二鸟之计。伊达政宗最终决意倒向德川家康，他将石田的书信和誓书秘密送交家康，家康对此大喜过望。庆长四年七月，伊达政宗携带着德川家致送的旅费黄金千两和“百万石大名”誓书从京都急行归国参加对会津上杉家的讨伐战。



德川家康率领的诸大名联军攻落上杉家白石城后接到了石田三成举兵的急报，家康立即率领大部队开赴主战场，上杉家则乘机大举进攻出羽最上义光，九月八日上杉家重臣直江兼续引兵两万到达山形城下，伊达家援军也迅速抵达并联同最上军与上杉势展开激战，上杉势在接到西军主力在关原溃败的消息后急忙撤退，伊达家在追击战中大获全胜，使得军神上杉谦信以来威震天下的越后军团遭遇了前所未有的挫折。意图乱中取利的伊达政宗趁大名南部信直随东军出征之时引兵攻入南部领内，企图造成“百万石大名”的既成事实，但是他的计划在南部家军民的奋力抵抗下并没有得逞。德川家康对政宗频繁的小动作洞若观火，他看穿了隐藏在独眼后那熊熊燃烧着的欲望之火，战后论功行赏时家康既没有兑现“百万石大名”的诺言也没有对无端攻击盟友进行处罚，两个人都彼此心照不宣。当年十

二月，伊达政宗在岩出山城东北数里外的一片原野上纵马驰骋，家臣将其足迹所到之处围成一片空地开始建造新居城千代城，千代城于次年七月落成并正式命名仙台。从十年前强烈反对扩建居城到十年后独断耗费巨资营建新居城，伊达政宗心理的微妙变化不难从中推知。为了消除德川幕府的戒心，伊达政宗率先在江户大兴土木建造居所，各方大名因此也争相仿效。政宗又重金从京都购买大批歌舞伎，似乎每日沉浸于歌舞升平中。

伊达政宗从此致力于领内的内政建设，其六十二万石所领在他大力倡导新田开垦后稻米产量最高达到了二百万石，大量的奥州米源源不断地涌入人口激增的江户等大都市，僻处东北雪国的伊达家财力居然远远超过了前田、岛津等大名。为了获得先进的黄金矿渣再冶炼技术，伊达政宗在家老后藤寿庵建议下大量收容近畿一带因信仰天主教遭受迫害的教民，仙台领的技术力因此也得到飞跃发展。政宗曾亲自接见过罗马教廷派遣的神父加尔帕里欧，了解到了当时欧洲繁荣的经济和科技发展情况，他渴望能独占对欧贸易并积极引进最新技术，一直企图缔造伊达幕府的铃木元信等家臣对能一下子击毁江户天守阁的西方最新火炮巨大威力也充满了不切实际的遐想。无论怎么说，伊达家对当时西方文化的积极态度远非德川幕府的闭关锁国可比。

庆长十七年（1612年）七月，伊达家在陆奥月之浦建造洋船港口。

庆长十八年九月十五日，支仓六右卫门常长以及荷兰使节一行一百八十六人，携带着伊达政宗致欧洲诸国国王的信件和礼物从月之浦出发。伊达的旅欧路线从现在看来似乎非常滑稽，船队于十月二十八日到达吕宋（今菲律宾），支仓以下六十八人同时接受天主教洗礼，随后途径斐济群岛穿越太平洋于次年一月二十五日到达墨西哥西岸，一行人弃船登岸后横跨尤卡坦半岛抵达东岸某港口，搭乘西班牙军舰于十二月二十日到达首都马德里，西班牙王菲利浦三世于元和一年（1615年）正月接见支仓常长并亲自为他施以基督教洗礼并赐教名菲利浦·佛朗西斯科。十月二十九日，支仓一行进入罗马教廷梵帝冈，教皇保罗三世以接待国王使节的规格举行了盛大的入城仪式，随支仓归来的蒙托亚神甫向教廷禀报了伊达领大力救助教徒的情况后，教皇对支仓常长进行了吻额祝福礼并赐予罗马荣誉市民称号。然而欧洲的政治空气也同样风云诡谲，英国和葡萄牙为了阻止西班牙的扩张野心，强烈反对罗马教廷签署与仙台藩的全面贸易协定，同时将情报暗中告知了德川幕府。当教皇了解到伊达政宗并非自称的日本国王仅仅是一方领主后，对支仓常长等兴趣迅速降温。滞留在罗马的支仓一行思乡日切，但是悬望期盼的故乡接应船队始终没有出现，他们也无法料到在旅行期间日本国内发生了翻天覆地的变化（小说家山冈庄八在其作品《伊达政宗》中声称赴欧使节团的目的是向欧洲各国借兵颠覆德川幕府，显然属于无稽之谈）。

庆长十九年（1614年），德川幕府与大阪丰臣家之间的矛盾达到了白热化状态，幕府再也无暇顾及伊达政宗私自派遣赴欧使节的事情，政宗则悄悄派出横泽将监前往吕宋马尼拉港接应搭欧洲便船归来的支仓常长使团。

幕府于十月发出大阪征伐令，先期抵达江户参阵的伊达政宗被封为先锋。伊达军在大阪冬夏阵显示了惊人的战斗力，片仓小十郎景纲之子片仓重长在道明寺一战中与后藤又兵卫、薄田隼人等名将激战，所率领的骑马铁炮队击中了后藤又兵卫胸部，又兵卫的阵亡使得大阪方士气极度低落，在与日后被赞誉为“采配天下第一”真田幸村部正面交锋中，伊达军虽然一时撤退，但令敌军丧胆的真田骑兵队也在斯役几乎损折殆尽。大阪于五月十八日落城，德川幕府从此消除了一个最大的隐患，伊达军团的声威天下共知，德川家康在庆功宴上称的伊达政宗为“天下之副将军”，并赐松平姓。自此后，日本人常把勇猛的男子赞誉为“伊达男”。

德川家康于元和二年四月十七日病死，其死后被追封为“东照大权现”（即太阳之神——b），伊达政宗于次年参拜江户的日光神庙并敬献铁灯笼一尊。二代将军秀忠继位后一反往日忠厚仁慈的态度，对天主教信仰实施了极端残酷的镇压，务求斩草除根，政宗也被迫于元和二年开始在所领内全面禁止天主教，重臣后藤寿庵因此弃官出走。

元和六年（1620年）八月二十六日，支仓常长使团由月之浦登陆回到阔别七年的故土，异国的风霜已经使得支仓这个原本精干健壮的汉子满头白发，面容憔悴，他的胸口紧紧捧着一口金银精工装饰的红木匣子。伊达政宗当夜在仙台城豪华的帝座之间接见了支仓常长，他低头仔细检视着带来的教皇与西班牙国王的回函和礼物，一边仔细倾听支仓回复前后事详，他忽然抬起头来用那只炯炯有神的独眼盯着支仓的脸说：“六右卫门，你在吕宋滞留了那么长时间，一定对那里的风土很熟悉吧？”



“是的，吕宋三年间可谓根底尽知。”

“哈哈！日后大军征伐之时，必命你为先锋大将！”

支仓常长看到了主公眼眸闪过的希望火焰，身上顿时感到一阵热血沸腾，坐在的面前的仿佛还是七年前那个踌躇满志的年轻人，但是伊达政宗很快就恢复了理智，再度把视线投向了异国的厚礼。支仓小心地打开了那个视为至宝的红木匣子，匣中晶莹透明的玻璃樽中盛满了殷红如血的上品葡萄酒，政宗接过倒酒的高脚玻璃杯后浅浅抿了一口后赞叹道：“如此美味就是当年的丰太阁也未必尝试过呀……”随即仰脖一饮而尽.

“六右卫门，你从今日起弃教吧！”政宗借着酒意说道。

支仓常长吃惊地呆望着主君，良久才磕头遵命。

支仓常长这样一个曾经接受过罗马教皇祝福的教徒突然弃教，引起了东北天主教信徒的轩然大波，信徒们将他视为万劫不复的罪人，而其他不信教的军民也对这个“伟大的转宗者”敬而远之，孤独落寞的支仓被迫以生病为由隐居于柴田郡山中的封地。该年深秋，与支仓同时弃教的松本忠作前来造访，告知他当年随行六十八人中有半数因为不愿意弃教而被伊达领下令处以极刑，这些人在临刑前还手捧十字架高唱祈祷颂歌……支仓眼含热泪听着来人述说良久不发一言，他于第二年春天忧愤病亡。

为了尽快消除德川幕府方面的疑虑，伊达政宗雷厉风行地在全领实施了镇压天主教政策，因此被杀者数以千计。罗马神父加尔帕里欧逃入海拔数千米的陆奥山中，村民冒着生命危险将其藏匿，追捕而来的伊达家军卒为了拷问神父下落竟然将村民在大雪天中剥光衣服后捆绑行走，不忍无辜者受害的加尔帕里欧自动从隐藏的密穴中走出自首。军卒将一干人等押送前往代官役所，沿途中老弱不能行走者就地斩杀处死。到达目的地后，代官命将加尔帕里欧等五十余人赤身捆绑于露天的木柱上，声言弃教者当即释放，竟无一人弃教，四日后所有人都全部冻死。

事件的最后，支仓常长的长男常赖被没收俸禄流放远地，次男常道连坐被迫自杀身亡，这样的悲惨结局恐怕连伊达政宗本人最初也始料未及，毫无抵抗能力的弱小者成为了权利斗争的牺牲品，生命犹如蝼蚁般微不足道……

终章 落幕

元和偃武之后，德川幕府的幕藩体制进入了相对安定的时期，伊达政宗这位有“战国武将”之称的人物对天下的野心渐渐地淡去了，女婿松平忠辉被没收领地流放伊势、幕府的密友大久保长安死后遭清算等一连串事件也让他感觉到莫明的失意。十年间挚友片仓小十郎景纲、铃木元信，老师虎哉禅师以及仇敌芦名政广、最上义光等陆续仙逝，使得政宗的心中被难言的孤寂感所彻底笼罩。

元和八年（1622年），出羽山形藩最上义俊的领地遭到没收，伊达政宗亲自将失去庇护所的老母保春院接回家中，分离三十二年的母子终于骨肉团聚。

伊达政宗在仙台藩内推行了类似于幕府体制的领国经营方针，将所领分割赐封给重臣和亲族作为居城的屏障，他在国中各处险要地方建造支城并派遣重兵把守，大力推行一国一城制度的幕府对此也采取了默许态度。政宗还在东北地方大力推广种植桑麻等作物，进一步提高所领的财政收入。藩政逐渐安定后，政宗把权利全数移交给长子忠宗，自己悠然游猎林下，但旧时的豪迈之情还不时涌上心头，一次在和群臣欢宴时他突然大声叹息道："我若早生二十年，信长那样的战功又何足道哉！"生不逢时恐怕是这个独眼枭雄时时引以为憾的恨事，但为了维持家运的长久，这个曾经桀骜不驯的猛将把身上的棱角完全磨蚀殆尽，其江户寓所于元和七年火灾部分烧毁，他命家臣不惜血本地重新建造，老臣苦谏如此破费将导致一旦发生战事无力应付军费，政宗长叹道："如今已经是天下太平时节，哪里还会有什么军役呢。"

宽永五年（1628年），年届花甲的伊达政宗开始隐居于江户樱田寓所，他每日拜会公卿以吟诗连歌排遣寂寞。宽永九年（1632年）一月，将军德川秀忠病逝，临终前将嗣子家光托孤给伊达政宗，政宗在三日后大会诸侯时率先表示了效忠。

伊达政宗暮年为打消幕府猜忌的许多精彩演出至今仍然为史家所津津乐道。六十六岁那年，政宗在朝房里忽然扭住前来向将军禀报公务的老中酒井忠胜要求比赛摔角，酒井忠胜见其老迈连连推辞，政宗则坚持不放，家老井伊直孝笑道"瓒岐殿，切不可让这老儿小觑了我等三河男儿！"于是魁梧健壮的忠胜一个大腰就轻易把政宗摔倒在尘埃中，政宗大笑着不顾满身灰尘蹒跚而去。酒井忠胜某次升迁后伊达政宗前来道贺，忠胜亲自点茶接待贵客，他拿出珍藏的利休茶勺向客人炫耀，政宗故作大惊小怪状一把抢过去观看，因用力过猛竟将茶勺折为两断，忠胜虽然万分痛惜却一时发作不得。政宗辞去后不久，其使者便来到酒井忠胜府邸献上一个木盒，声称是以此作为赔偿，忠胜打开看时里面却是远比利休茶勺珍贵的绍鸥茶勺，政宗赠贿手段之高明确实堪称一时无俩。伊达政宗是三代将军家光时惟一许可带刀上朝的外样大名，政宗寓居江户时几乎每天都携带着一柄大肋差拜见将军，某次家光见其年迈体弱的样子非常怜惜，劝他以后不必携刀上殿，政宗流泪禀道："臣受家康公、秀忠公两代之托付，不敢旦夕有所懈怠。"深受感动的家光当日设宴款待，政宗竟然酩酊大醉横卧于席间鼾然入睡，将军家侍从出于好奇从他腰间抽出肋差观赏，竟然是一柄木刀。

宽永十三年（1636年）四月二十八日，伊达政宗由故乡仙台返回江户参见将军家光途中突然中暑病倒，抵达江户后病情急剧恶化，因咽喉剧痛几乎无法进食，将军数次率领群臣前往其寓所探病（伊达政宗的病况分析应该是患有末期咽喉癌）。

五月二十四日，伊达政宗召集了大批歌舞伎来到病榻前，在咚咚的击鼓声中他忍着钻心的剧痛把一口食物咽入喉咙中，随后高声吟唱道："只要有胆量，没有什么事做不了……"在场人无不悲伤痛哭。

是夜卯刻，伊达政宗艰难走完了他七十岁的坎坷生涯，其法名为瑞严寺殿贞山禅利大居士。在他临终时曾经再三叮嘱家人："以后为我画像，千万要把两只眼睛都画上。"可惜政宗的遗愿并没有实现，"独眼龙"的美名流传至今。

后记　说英雄　谁是英雄

笔者并不太喜欢伊达政宗这个历史人物，然而正是如此狡诈残忍的品行才使得这个幼年残疾的悲剧英雄历尽劫波终得保全。伊达政宗的生涯也是日本战国时代的真实缩影，亲情和人性被泯灭于权利的无穷欲望中。

很多人都把伊达政宗看作是一个纵横沙场的猛将而完全忽略了他的另一面，政宗实际也是战国末期极有造诣的一位诗歌家，其很多作品入选了后水尾天皇编撰的《集外歌仙录》，他真正不辜负父亲辉宗所期望的那样一在文武两道都远远超越了数百年前的同名远祖。

富士山

每望富士山，情如初相见。
屡屡展新姿，神奇多变幻。
对那未睹者，不知如何言。

归舟

（征朝归来途中作）

绝海行军归国日，铁衣袖里裹芳芽。
风流千古余清操，几岁闲看异域花。

老时述怀

四十年前少壮时，功名聊复自私期。
老来不识干戈事，只把春风桃李护！



小编与上帝

首先要向各位读者道个歉：这么热的天，还逼着大家为了买《游戏·人》而出门，确实不人道。在此也向各位支持《游戏·人》的朋友说声“感谢”。这次《游戏·人》又有了一些变化，而“小编与上帝”栏目中也加入了介绍最近新出的ACG书籍和CD的版块，希望大家支持！

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

xinghl：十分喜欢该书！喜欢涉及游戏文化及各著名游戏背景的大量文字性的文章，强烈要求改为月刊！

wolfsl1985：书好，出的速度太慢！

seeyou_spaceblue：我不想加大小编的工作量，但是《游戏人》真的等得好累啊。

✉改为月刊不但是“上帝”们的迫切愿望，也是小编们的殷切要求。\^o^/

不过从目前来看，改为月刊还保持这么多页数的话似乎没有可能。(>_<)

张航晨：我认为CD没有必要拘泥于游戏音乐，经典动漫音乐也很好。如《高达SEED》的《晓之车》。

✉在日本，热门动漫作品改编为游戏乃是常事，ACG之间的界限已经很模糊了。在国内玩家中，ACG3个领域都有所涉猎的人不在少数。因此加入一些动漫音乐也是合情合理的。不过毕竟这本书名叫《游戏·人》，所以也不能全是动漫。

julianlee1984：对于CD收录的曲目，我认为并不是一定不能出某一游戏的专集。以前买光荣的PC游戏，我总是买光盘版的（呵呵），因为里面有很好听的CD音轨。如果可能的话，能特别出一辑《大航海时代Ⅱ》的音乐CD吗？那里面的音乐真的是非常动听，我相信会有很多人喜欢的。

✉愣了一会儿才明白了“并不是一定不能”的含义。呵呵，本人也是《大航海时代Ⅱ》的爱好者，而对其音乐同样推崇备至。毕竟是菅野洋子的作品，就是强啊！不过《大航海时代Ⅱ》实在是太古老了，如果真要直接送这个的话很多人会抗议的。

Judas：能不能给CD弄个盒子啊，包装一下嘛！提价也不要紧啊！

✉现在CD盒已不是什么新鲜东西，基本上每个电脑城里都有销售，价钱也不贵。一个CD盒的成本价其实也不高，而且这位“上帝”也说可以提价了，那就更好说了。不过加上一个CD盒之后，运输就会很不方便，不但要多花运费，而且特别容易坏。两厢比较起来，倒还不如麻烦“上帝”们自己去买一个CD盒比较实在呢！所以，抱歉不能满足你的要求了。

yit：认识贵刊已有三年了！个人觉得贵刊的《游戏·人》在内容和赠品、读编交流问题等方面上应该做出一些改进，在内容上多做一些游戏周边的介绍，充实一下读者的需要。赠品方面应送一些挂饰和游戏人物手办。还请贵刊多多聆听一下读者的心声！在此，也希望贵刊能出一本《KOF》典藏纪念的全书！本人是一个拳皇的忠实FAN！最后，祝愿各位小编工作顺利，身体健康！

✉你的意见很好，从这期开始，本栏目中就会加入一些周边介绍。赠品方面目前是走画集路线，以后会有所改进。至于说到《KOF》典藏纪念，目前《KOF》不但没有衰退，反而更胜以往，现在一年平均下来有1到2款新作登场，看起来似乎没有推出典藏纪念的必要啊！

steve9754：在以后的歌词中，日文中汉字使用繁体写的，我希望汉字用繁体。

✉首先纠正一点，那些字虽然看起来和汉字中的繁体字一样，不过不是繁体字，而是日文汉字。另外国家有规定，在杂志中不能随便使用繁体字，所以我们一般都会在读者能够理解的基础上将其变成简体。

lyb_924：第七辑内容不如第六辑好看，很多看不懂，但CD很好听。总之，希望以后的杂志更好。

✉《游戏·人》读者的年龄层要比普通电视游戏杂志读者的年龄层高一些，有部分文章的内容对于低龄读者来说确实复杂了一点儿。感谢你提出的意见，以后我们会重视这方面问题的。

部分读者：我想凑齐全部《游戏·人》，现在看来只好邮购了。请问目前有几辑《游戏·人》可以邮购。另外问一下邮购的地址是什么，谢谢。

《游戏·人》目前只有第三辑、第四辑、第七辑可供邮购，定价都是12元。邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

游戏谜语

aso

①幼年的伊夫利特——打一NAMCO经典游戏

②黑洞碰地球——打一ACT或RPG

③抗战胜利却罢工——打一STG

④RYU蝉联了格斗冠军——打一STG

⑤前仆后继——打一RPG

⑥青蛙组成的部队——打一ACT

（答案在附近。）

游戏人的感悟

尊敬的老编们，你们好！

我敲击键盘之时，也是发现《游戏·人》第六辑的时候。很感谢你们所编写和收集的关于游戏、游戏人的故事。说实话，我玩过的游戏并不多，但算起来从小学四年级开始，游戏和我相伴也有12年了。记得那时常玩的游戏《赤色要塞》、《脱狱》……记得自己每周五晚上在游戏室呆到九点回家的习惯，记得自己周六早上七点就离开家，跑到游戏一条街去看别人玩到晚上才回家的情景……

不敢说我热衷于游戏，但至少可以说我热爱游戏。游戏陪伴我走过了孩提时代。虽然我至今仍不能清楚地弄清游戏的分类，可我却认定游戏人拥有与常人不一样的生活和思想。我相信玩游戏的人心是细腻的、感情是丰富的、生活是多彩的、人生是充满阳光的！

人生其实就是一场游戏，在这场游戏中你就是那位主人翁。从没有经验开始，在中途你所遇到的意外喜悦里，你开始懂得生活是什么东西。你开始从一个个小喽罗和中BOSS身上积攒你的经验值，你开始背负莫名的任务，你开始了一条不知结果会怎样的路……呵呵，你的经验值攒够了，你就要面对最终BOSS了。你是游刃有余地解决他，还是费尽周折甚至GAME OVER，那就要看你前面努力的程度了。

生活里有的，游戏里有；游戏里有的，生活里也有。

喜爱游戏般充满阳光的生活！热爱游戏，热爱生活！

gonziue

①小精灵②吞食天地③STRIKERS 1945
④龙之光辉⑤踏过俺的尸体⑥绿色兵团

ACG精品书讯

每个月日本方面推出ACG相关书籍多达数百种，实在让人目不暇接。这个小版块旨在向大家介绍于两辑《游戏·人》之间推出的ACG精品书籍，今后预计还会加入CD、DVD等其他领域的介绍。希望大家喜欢！

战国无双 公式设定资料集

定价：2100日元 ISBN：477580197X
页数：191页 上市时间：2004/06/23
大小：26×19（cm）出版社：コーエー



PS2百万级大作《战国无双》的公式设定资料集。书中收录了全部角色的设定资料，就连杂兵也不放过。主要角色均附有1P、2P的CG造型图和多张原画，此外全部事件的全部台词均有收录。虽然没有《战国无双 猛将传》的东西，也没有任何攻略内容，但总体来说还是值得一买的。

アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2004

定价：2800日元 ISBN：4797326875
页数：159页 上市时间：2004/06/01
大小：30×21（cm）出版社：ソフトバンク



“《罪恶装备》系列”在日本拥有极高的人气，这与其靓丽的人设是分不开的。不过全系列竟然没出过一本画集，实在令人意外。这本书的出现弥补了这一空白。全书收录了从《GGXX》到最新的《GGXX ISUKA》的全部插画，而且基本上都是整页的，很有收藏价值。

グローランサーⅣ～Wayfarer of the time～ キャラクタ＆シナリオコレクション

定价：2800日元 ISBN：4840226687
页数：400页 上市时间：2004/06
大小：27（cm）出版社：メディアワークス



《梦幻骑士Ⅳ》的角色、剧本收藏集。《梦幻骑士Ⅳ》的人设是漆原智志，漆原智志相信就不用多介绍了吧？全书400页，其中128页全彩，附赠两张超大海报。角色介绍共145页，收录大量未公开资料，包括全部使魔的全部服装以及全部角色的台词和表情。剧本介绍共255页，总字数达45万字，可谓资料满载！

Nana 1st illustrations 爱藏版コミックス

定价：1800日元 ISBN：4087820750
页数：104页 上市时间：2004/05
大小：26（cm）出版社：集英社



矢泽爱的人气漫画《Nana》终于推出了第一本画集！《Nana》前6卷累计销量突破750万部，仅第6卷便创造了初版100万部的纪录。全书共收录132张精美插画，104页全彩印刷。本书的口号是：用图画表现的剧本，其价值由此可见一斑。目前这本书在国内已经出现盗版，但盗版书的印刷很差，而且选图不全。

游戏人档案：誉（ほまれ）

6月24日发售的PS2游戏《吸血恐慌》（VAMPIRE PANIC）虽然素质平平，不过却因为自身的两大特点成功地吸引了玩家的眼球。其一，乃是《吸血恐慌》中附带了SAMMY大作《剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》的试玩版；其二，则是《吸血恐慌》的人设插画极见功力，看上去令人对其好感大增。而为《吸血恐慌》担当人设兼绘制插画的画师，正是我们要介绍的誉。

和很多画师一样，誉过去只是以同人画家的身分而被少数人所知晓，他崇拜的画师是森气楼、大张正己。作为同人画家，誉在他所在的熊本县也没有什么名气，只出过一本以女忍者为主题的CG集，等到《吸血恐慌》推出后誉才被“转了正”。虽然名气不大，不过誉的画风个人颇为欣赏，希望看到他今后更多的表现！

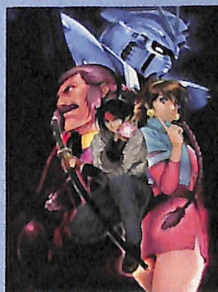


◀《吸血恐慌》的女主人公。可惜游戏的实际画面完全糟蹋了誉的人设。

性别：男
生日：6月1日
血型：O型
爱好：看电影
喜欢的动画：除SEED之外的高达全系列
喜欢的游戏：“《KOF》系列”



▲来自《饿狼传说》中的比利。看得出来誉对森气楼非常崇拜。



▲《机动武斗传G高达》的多蒙、铃和东方不败。看来誉更擅长画女性。



▲流传很广的一张《Kunoichi 忍》同人图，其实作者就是誉哦！



▲《吸血恐慌》宣传用海报。游戏封面也是这张图。



《游戏·人》第八辑音乐CD介绍

《三年2组 金八老师 屹立在传说的讲台前》Opening Song

曲名：赠る言叶（Acoustic Vesion）

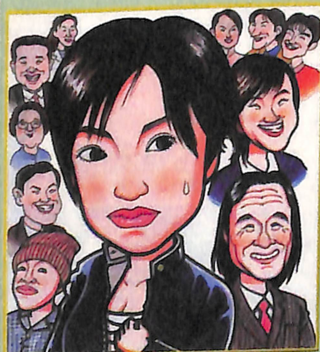


演唱 上户彩 作词 武田铁矢 作曲 千叶和臣 编曲 Sin

暮れなずむ町の 光と影の中
kurenasumu machino hikarito kagenonaka
去りゆくあなたへ 赠る言叶
sariyuku anatae okurukotoba
悲しみこらえて 微笑むよりも
kanashimi koraete hohoemiyorimo
泪かれるまで 泣くほうがいい
namida karerumade nakuhougaii
人は悲しみが 多いほど
hitoha kanashimiga ooihodo
人には优しく 出来るのだから
hitoniwa yasashiku dekirunodakara
さよならだけでは さびしすぎるから
sayonaradakedewa sabishisugirukara
爱するあなたへ 赠る言叶
aisuruanatae okurukotoba

夕暮れの风に 途切れたけれど
yorukurenokazeni togiretakeredo
终わりまで闻いて 赠る言叶
owarimadekiite okurukotoba
信じられぬと 叹くよりも
shinjirarenuto sakuyorimo nagekuyorimo
人を信じて 伤つくほうがいい
hiriwoshinjite kijuchukuhougaii
求めないで 优しさなんか
motomenaide yasashisananka
臆病者の 言いわけだから
okubyono iiwakedakara
はじめて爱した あなたのために
hazimeteaishita anatanotameni
饰りもつけずに 赠る言叶
kazarimochukejuni okurukotoba

これから始まる 暮らしの中で
korekarahazimaru kurasinonakade
だれかがあなたを 爱するでしょう
darekaga anatawo aisurudesyou
だけど 私ほど あなたの事を
dakedo wotashihodo anatanokotowo
深く爱した ヤツはいない
hukakuaishita yachuwainai
远ざかる影が 人混みに消えた
toozakarukagega hitogomini kieta
もうとどかない 赠る言叶
moutodokanai okurukotoba
もうとどかない 赠る言叶
moutodokanai okurukotoba



也许大家对这款由日本的经典电视剧《金八老师》改编的游戏并不熟悉，甚至是每天都关心日本文化的年轻玩家也完全没有听闻，但"上户彩"这个名字相信在近两年稍微对日本乐坛和娱乐圈有所关心的读者都应该会非常清楚。在2002年8月正式出道乐坛的上户彩在一年间一共推出了5张SINGEL和1张专辑，并参与了3部影视作品的演出，其成名的单曲《感伤》更是在发售后立刻登上了"日本Oricon排行榜"的第9位，在2003年夏天担任主人公的电影作品《あずみ》(国内翻译为《百人斩少女》)更是给人留下了深刻的印象，所以她被人称为艺能界的"才女"。这次为改编成游戏后的《金八老师》演唱主题曲并非巧合，因为在2001年10月到2002年3月，上户彩曾经在电视剧中出演过重要角色，对于她来说也是一个非常难忘的回忆。因此在歌曲中，上户彩的歌声比过去的任何作品都具有一种"阳光"的气息。



About 尾浦由记



诞生于1965年8月6日的尾浦由记可以说一个天才横溢的作曲家和演奏家，乐感特别敏锐的她在高中年代便以俱乐部活动的名义，连同6名同学组成了一支名为"15 SAND"的乐队。在大学毕业后，她仍然没有放弃音乐的梦想，不断在外演出而成为无业游民。虽然乐队中的成员都拥有各自的职业，但大家都因为尾浦的狂热。而没有放弃演出。但毕竟人各有志，最后大家在观点存在差异的情况下解散了乐队。在1993年7月，尾浦由记（键盘）、石川千亚纪（主唱）和西冈由纪子（贝司）结成了新的组合"See-Saw"。但好景不长，西冈由纪子在1994年4月由于作家活动而离开了。剩下的两人在1995年2月推出了一张SINGEL后便各自展开了单独的创作，但她们依然没有把See-Saw解散。在2001年秋天，尾浦由记凭着《Noir》的原声大碟登上了"日本Oricon排行榜"第15位，后来还以See-Saw的名义推出一张概念作品。从那次以后，尾浦由记的名气大增，只要动画的制作员名单中出现了她的名字，那么这部动画必定也会成为人们谈论的话题。在《异度传说二章 善恶的彼岸》出现之前，相信大家最有印象的作品肯定就是《机动战士高达SEED》中的那一曲《あんなに一绪だったのに》了吧！



《异度传说二章 善恶的彼岸》Ending Song

曲名：Sweet Song（Xenosagall Ending Theme）



作曲 尾浦由记 演唱 Margarot Dorn



除了负责作曲的尾蒲由记外，在这里还要介绍歌中的天籁之音——Margaret Dorn。美籍歌手Margaret Dorn是一位声线优美的女性，她个人推出的专辑只有两张，第一张是以自己的名字命名的《Margaret Dorn》，第2张则是《Waiting To Go On》，但让她成名的并非这两张专辑，而是当年她在出道不久后与当时知名的Dennis Deal、Bill Mitchell、Jim Vincent、Dennis Deal等7名歌手组成的乐队"The Accidentals"。当她们推出第一张混合专辑《The Accidentals》并在得到了业界的一致好评后，继续推出了《An Accidental Christmas》和《POPULAR》两张专辑，不过由于大家在最后拥有不同的想法，最后乐队解散，而Margaret Dorn在推出了两张专辑后便很少露面。不过有一点可以肯定的就是从这首《Sweet Song》中，我们可以充分感受这位女歌手所具备的功底。



《超级机器人大战MX》Title Song

曲名：VICTORY

演唱 JAM Project 作词 影山ヒロノブ 作曲／编曲 河野阳

コスモリングに　狼烟を上げろ
Come on!（Come on! ）
kosumorinnguni noroshiwoagero Come on
手强い奴が Call me(Gan Gan Gan Gan!)
techuyoiyachuga Call me
胸の鼓动が 爆发するぜ Get on!
(Get on!)
munenokotoga bakuhachusuruze Get on
准备はOK ゴングを鸣らせ！
jyunbiwa OK gonguwonarase
谁にも负けない Burning heart
darenimomakenai Burning heart
そう Let's fly Be fight
sou Let's fly Be fight
自分を信じて
jibunwoshinjite

弱音を吐かない Iron heart
jyakuonwp hakanai Iron heart
そう Let's try Be wild
sou Let's try Be wild
力尽きるまで
chikarachukirumade
もっと さあ もっと
motto saa motto

高く飞べるから
takaku toberukara

でっかい太阳に
detsukaitaiyouni
拳を突き上げて 吠えろ！
kobushiwochukiagete hoeru
V・I・C・T・O・R・Y
Three・Two・One・Zero Never give up!
Oh Yeah!
时代の 荒野を
jidaino kouyawo
突き抜けて
tsukinukete
大いなる
ooinaru
意志のもと
ishikinomoto
世界に 钢のビートを刻め
sekaini haganenobiitowokizame
真っ赤な 斗志は
makkana toushiwa
いつだって
ichudatte
最强の
saikyouno
名にかけて
nanikakete



银河を翔る 战士の证
ginkawokakeru senshinoakashi
勇气のエンブレム
yuukinoenburemu

(We will never die!)
息も止まらぬ 电击シュート Try atack!（Attack! ）
ikimotomaranu dengekisyuuto Try atack!
おみまいするぜ Welcome(さぁさぁさぁさぁ!)
amimaisuruze Welcome
鉄のボディーと 锻えた技が Get on!
(Get on!)
techunobodiito kitaetawazaga Get on!
炸裂するぜ
zakurechusuruze
スキルを上げろ！
sukiruwoagero
恐れを知らない Burning soul
osorewoshiranai Burning soul
そう Let's try Be fight
sou Let's try Be fight
どんなピンチでも
donnapinchidemo
泪を见せない Iron soul
namidawomisenai Iron soul
そう Let's try Be wild
sou Let's try Be wild
前だけ见つめて
maedakemichumete

进め さぁ 进め
susume saa susume
目指せ 真の胜利
mezase shinnosyouri
向かい风の中で
mukaikazenonakade
自分の限界を超えろ！
jibunnogenkaiwo koeta
V・I・C・T・O・R・Y

Three・Two・One・Zero Never give up! Oh Yeah!

(*1)次元の扉を
jigennotobirawo
突き破り
tsukiyaburi
运命を
unmeiwo
解き放ち
tokihanachi
银河に新たな历史を刻め！
ginkani aratanarekishiwo kizame
(*3)夜明けを信じて
yoakewoshinjite
あきらめず
akiramezu
何度でも
nandodemo
立ち上がる
tachiagaru
未来を描く 勇者の姿
miraiwokaku yuusyanosugata
炎のエンブレム
houonoenburemu
(*2)时代の 荒野を
jidaino kouyawo
突き抜けて
tsukinukete
大いなる
ooinaru
意志のもと
ishikinomoto
世界に 钢のビートを刻め
sekaini haganenobiitowokizame
(Replay*123)



《异度传说二章 善恶的彼岸》Theme Song

曲名 The Image Theme of Xenosaga II

作曲 尾浦由记 演唱 Deb Lyons



相信只要是每期都有观看Gamehalo的读者应该都会发现，每次在播放《异度传说二章 善恶的彼岸》的最新宣传片时都会由一段非常有特色的背景音乐，而在这段音乐还有一把熟悉的声音，对，那就是在尾浦由记负责的多部动画作品中也出现过的的声音——Deb Lyons，当然，为她和音的Emily Bindiger、Yuri Kasahara和Tulivu-Donna Comberbatch。由于尾浦由记所创造的乐曲都带有很浓厚的哀伤和沉重，所以她需要的是能与自己的音乐自然融合的声音，因此这几名带有独特美音的歌手便成为了尾浦由记的作品中，几乎都会出现的重要角色。如果玩家平时在看动画的时候比较留意背景音乐的话，相信不难从《Noir》和《.HackSign》中找到她们的影子。由于本曲气氛从一开始的哀伤到中期的激烈，再回到哀伤，因此4名歌手的声音也需要配合得非常贴切才可以完美演绎歌曲的味道。

《超级机器人大战MX》Title Song

曲名：约束の地

演唱 JAM Project
作词 奥井雅美 作曲／编曲 河野阳吾

2000年7月，为了能让日本的动画界灌注更热血的力量，5名在动漫界中已拥有一定名气的歌手走到了一起，他们分别是水木一郎、影山ヒロノブ、松本梨香、さかもとえいぞう、远藤正明，最后他们为这个"热血"的组合定了一个响亮的名字——JAM(Japan Animationsongs Makers)Project。由于这个组合的目标和本身的魅力，在2002年的8月和2003年的4月分别吸引了きただにひろし、奥井雅美和福山芳树这3位同样知名的动漫歌手加入。他们以JAM Project的名义活跃在各大动画中，在这4年中，他们所参与的知名作品分别是"《超级机器人大战》系列"、《新盖塔》和大量超级系机器人动画，因此这次的《超级机器人大战》也同样请来JAM Project唱下了《VICTORY》和《约束の地》。前者依然是以热血度吸引了每一位玩家，而后者则以独特的民族特色音乐让玩家能在大战后得到一丝松弛。



《梦幻骑士IV 时之旅人》Ending Song

曲名：Your Memories セピア色の想い出达

演唱 牧岛有希 作词／作曲／编曲 滨田智之

《伊莉丝的工作室　永恒玛娜》Opening Song



曲名：白夜幻想谭

作词／作曲：土屋晓 演唱：霜月はるか

（マンナーズ　ウィン　テイワーズ）
mannazu win tewazu
（マンナーズ　マンスール　ギュフ）
mannazu mansuru gyuhu
（イエエアーズ　ソーウェイエル）
ieazu sowiyeru
（エオーグ　ナウシズ　ヤラ）
eogu nausizu yara

もしも　あなたが　空を飞べたら
moshimo anataga sorawotobetara
その世の　果て无き海に
sonoyono hatenakiumini
何をもとめるの？
naniwomotomeruno

天地を赞えて　靴を鸣らして
amechutiwotataete kuchuwonarasite
はるかな希望の地へと　共に歩む旅
harukana kibounochieto tomoniayumutabi

远い古の街　记录の贝壳を
touiinishienomati kiokunokaigarano
ひとつふたつ系ぐ日々　刻の风渡り
hitochuhutachu tsunagaguhibi
tokinokazewatari

开かずの小箱　开く键见つけたら
akazunokobako hirakukagimitsuketara
瞳に中のイリス　光降り注ぐ
hitominiakanoirisu hikarihurisosogu

(Let's go to the Yet land. Believe your power.)
摇らめく风に身を委ねて
yuramekukazeni miwoyudanete
(Failure is not the waste end. All right! come into ears.)
远い国に梦驰せる
tooikunini yumehaseru
(So match like a bird, Ya— Fly to the air free.)
あなたの手に掴まりかける
anatano tenichukamari kaseru
(Draw with all your might.honestly your own.)
目指す地に向けて
mezasutini mukete

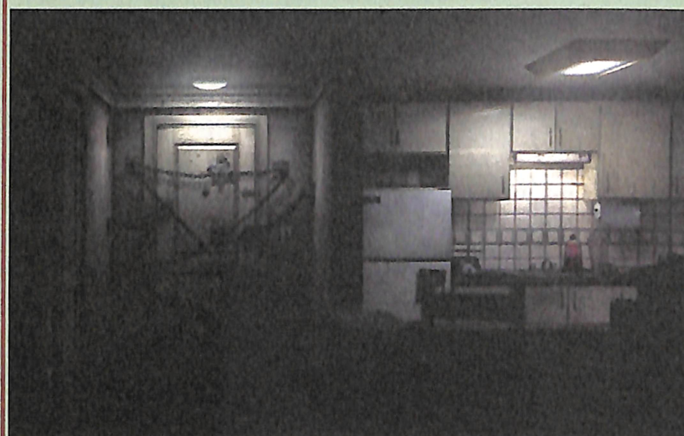


《寂静岭 4》Ending Song



曲名：Room Of Angel

作曲：Akira Yamaoka 作词：Hiroyuki Owaku
演唱：Mary Elizabeth McGlynn





You lie silent there before me
Your tears they mean nothing to me
The wind howling at the window
The Love you never gave
I give to you

Really don't deserve it
But now there's nothing you can do
So sleep in your only memory of me
My dearest mother

Here's a lullaby to close your eyes goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh well
Here's a lullaby to close your eyes goodbye
Goodbye……
Goodbye……

So insignificant sleeping dormant deep inside of me
Are you hiding away lost
Under the sewers, maybe flying high in the clouds
Perhaps you're happy without me

So many seeds have been sown in the field
And who could sprout up so blessedly, If I had died
I would have never felt sad at all
You will not hear me say I'm sorry
Where is the light, I wonder if it's weeping somewhere

Here's a lullaby to close your eyes goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh well
Here's a lullaby to close your eyes goodbye

Here's a lullaby to close your eyes goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh well
Here's a lullaby to close your eyes goodbye
Goodbye……
Goodbye……



爱与勇气并不是只有《美少女战士》的专有名词，《灵武战记》就是另一个代表。日本一Software这家不大的公司凭借每年一作的精品S·RPG，现在已经巩固了自己在玩家心目中的地位。画面简单，系统复杂是今年年初推出的《灵武战记》的最大特色，最自由的玩法也是作品的最大卖点，而游戏的剧情也有不少值得称赞的地方。尤其是玛罗妮与格斯蒂露成为好朋友而紧抱在一起时，这首《ともだち》顿时响起的一刻，让人特别容易流下眼泪。

《灵武战记》插曲



曲名：ともだち

作词　新川宗平　作曲／编曲　佐藤天平　演唱　立石

あの頃は　幼すぎた微笑　远い憧れ
Ano koro wa osanashisugita bishou tooi akogare

ささやかな　勇气さかせて　そっと　ハニカム
Sasayaka na yuuki sakasete sotto hanikamu
ためらいがちに
Tamerai gachi ni

はじめて　浴びた光に　たかれ
Hajimete abita hikari ni dakare
ぬくもり　覚えたとき
Nukumori oboeta toki

言叶じゃ　足りなくて　爱でも足りなくて
Kotoba jya tarinakute ai de mo tarinakute
泪　止まらない　思い
Namida tomaranai omoi

忘れないは
Wasurenai wa
真っ白な　誓いを
Masshiro na chikai o
震える手の大きさを
Furueru te no ookisa o
远くても　あなたが　いることを
Tookute mo anata ga iru koto o

《PIKMIN2》CM Song



曲名：种のうた

演唱／作词／作曲　ストロベリー・フラワー

赤ピクミンは火に强い
akapikuminwa hinichuyoi
青ピクミンは溺れない
aopikuminwa oborenai
黄ピクミンは高く飞ぶ
kiipikuminwa takakutobu
紫ピクミンは力持ち
murasakipikuminwa chikaramochi
白ピクミンには　毒がある
shiropikuminniwa dokugaaru
个性がイロイロ生きているよ
koseiga iroiroikiteiruyo

头のてっぺん芽を出して
atamano teppenmewodasite
その芽が叶っぱに育ったら
sonomega happanisodattara
その叶はつぼみにちじこまり
sonohawa chubominichijikomari

そのつぼみから花笑いた
sonochubomikara hanasaita
みんな集まって　きれいでしょ
minnaachumatte kireidesyo
个性はイロイロ笑かせましょう
koseiwa iroirosakasemasyou

赤い夕阳が燃えている
akaiyuihiga moeteiru
青い海から颜出して
aoiumikara kaodashite
黄色い星が生まれたら
kiiroihoshiga umaretara
紫色の夜明けから
murasakiirono yoakekara
白い一日が　始まるよ
shiroiichinichiga hajimaruyo
个性がイロイロうつくしいね
koseiga iroirouchukusiine

也许你会因为没有NGC而错过了《PIKMIN2》这款创意满分的游戏，但你没有理由要错过这首《PIKMIN2》的广告曲。可爱的声音和简单易懂的歌词让人仿佛回到上世纪80年代的黑白电视时代，当时的广告不但简单，而且连背景音乐都是以一两种乐器制作而成。这首《种之歌》就是为了要做出那样的效果，让人知道游戏中不同颜色的PIKMIN拥有不同的特殊能力，可爱度满点！



《寂静岭 4》演唱会插曲



曲名：Waiting For You LIVE AT"Heaven's Night"(unreleased tunes)

作曲　Akira Yamaoka　作词　Hiroyuki Owaku　演唱　Mary Elizabeth McGlynn

Your gentle voice I hear
Your words echo inside me
You said "You long for me, that you love me"
And I want to see you too, feels just like I'm falling
Is there nothing I can do, wonder if you hear my calling

I'm here and waiting for you
Where are you, I can't find you
I'm here and waiting for you
I'll wait forever for you

Mom's gone to Heaven now
Why won't she come back down
Does she have someone she loves more than me
I thought I could love you better, we were always together

If we took some time apart you would finally know my heart

I'm here and waiting for you
Where are you, I can't find you
I'm here and waiting for you
I'll wait forever for you

I fell in Love with you and now you're gone
There's nothing left within my lonely room without you

I'm here and waiting for you
Where are you, I can't find you
I'm here and waiting for you
I'll wait forever for you

《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》Last Battle BGM



曲名：消せない罪～raw "breath" track～

演唱：北出菜奈 作词：北出菜奈 作曲：西川进

いつもの视线に君が居て呼吸が出来る
ichumonoshisenni kimigaite kokyugadekiru
仆にとってならそれだけでもう十分な俘なのに
bokuranitottenara soredakede moujubunnahazunanoni
ちっぽけな仆は缲り返す 过ちばかり
chippokenabokuwa kurikaesu tatibakari
どれ程强さを手にしたら何も伤つけず济むの?
dorehodochuyosawo tenisitara nanimokizuchukesusumuno
迷わずにこの爱を 信じ生きてゆく
mayozunikonoaiwo shinjiikiteyuku
塞がらぬ伤口もぎゅっと抱きしめて
sekigaranukizuguchimo gyuttotakishimete
二人は歩き续ける後には戻れないから
hutariwa yukichuzukeru atoniwa modorenaikara
今でもこの胸の奥
imademo konomunenooku
消せない罪は痛むけど
kesenaichumiwa itamukedo
ダーリン
daarin

あの日失った爱情に切なさを覚え
anohi usinatta aijyoni sechunasawooboe
仆は鲜明なこの空の青さに少し戸惑って
bokuwa senmeinakonosoranoaokini sukositomadotte

例えもし何が牺牲でも 只一つ信じた
tatoe moshinanigagiseidemo tadahitochushinjita
君の真っ直ぐな眼に映る刹那に笑いた花の色
kiminomassugunameni ichurusechunani waraitahananoiro

无力でもこの运命强く生きていく
wuryokudemo konounmei chuyokuikiteiku
手を结ぶ体温はずっと溶け合って
tewomusubu taionwa zuttotokiatte
だったら一层の事背负った罚なら辛くても
dattaraissonokoto seottabachunara churakutemo
もし例え君と此の尽 世界の波に逆らうだけだとしても……
moshi tatiekimito konomama sekainonamini sakaraudakedatoshidemo

迷わずにこの爱を 信じ生きてゆく
mayowazuni konoaiwo shinjiikiteyuku
塞がらぬ伤口もぎゅっと抱き缔めて
sekigaranukizuguchimo gyuttotakishimete
迷わずにこの运命 生きる生きてゆく
mayowazuni konounme ikiruikiteyuku
君となら永远もきっと系がって
kimitonara eienmo kittotanagatte
二人で只前を见て如何にも成らなくたって
hutaride tadamaewomite naninimonaranakutatte
それでも必ず君をこの手で守り续ける
soredemo kanarazu kimiwokonotede mamorichuzukeru
ダーリン
daarin



动画版的《钢之炼金术师》在取得了上年继《机动战士高达SEED》的又一最受欢迎动画后，Square Enix和Bandai就没有放过这块肥肉，不断地推出相关的游戏作品。而作为首次登场在家用机上的作品《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》以出色的情节和简单的操作获得好评，而原来本在动画中作为第一首Ending的《消せない罪》也在改良后投入到本作中成为最终战斗（对罗伊和阿莱克斯）的背景歌曲。在歌词没有任何变化的情况，此版本更有融洽于游戏中的感觉。毕竟动画歌曲和游戏歌曲在一定程度上存在差异，在动画的Ending中并不能完整地播放一首长达4分多钟的歌曲，而在游戏中的Ending中播放的一般就是完整的版本，所以游戏歌曲更讲究整体性。因此本曲作为战斗的背景歌曲是比较好的搭配。

动画《Keroro军曹》Opening Song



曲名：ケロッとマーチ

演唱：角田信朗＆いはたじゅり 作词：もりちよこ
作曲：泽田完

3.2.1 ファイアー
3.2.1 Fire

ケロッケロッケロッ いざ进め～ッ 地球侵略せよ
kerokkerokkero izasusume chikyusinryakuseyo
ケッケロッケロ～! 伞持って 出かけた日にはいつも晴れ
kekkrokkro kasamotte dekaketahiniwa ichumohare
气をつけ～ッ、目を食い缚れエエ～!
kiwotsuke mewokuisibare
カレーのライスを炊き忘れ
kareenoraisuwo takiwasure
闭まるドア小指はさんだ
shimarudoa koyubiwasanda
飞び乘ったら行き先ちがう
robinottara ikisakichigau
社员旅行はケーロン、あ、买ったほうが安いね晚のおかず
syainryoukouwa keeron a kattahougayasuine bannookazu
kekkrokkro
ピロッピロッピロッ 突击は～ッ 动く步道でゆけ～
piroppiroppiro tochugekiwa ugokuhodoudeyuke
ピッピロッピロ～! 早寝して～ 寝坊してまた二度寝する
pipproppro hayaneshite nebousitemata nidotonesuru
全体とまれ、まわれ、お手、嫌われたいのに爱される
zentaitomare maware ote kirawaretainoni aisareru
いらないもの买った大バーゲン、ほしいものあるとお金がない
iranaimono katta daibaaken hoshiimoniaruto okaneganai
四の五の言えよケ～ロン、あ、雷なっても隐すへそがない
shinogono ieruyogeron a kaminarinattemo kakusuhesoganai

热きこの血潮と胸に刻まれし斗魂
achukikonochisyouto munenikizamaresi doukon

永远に胜ち夸れ、我等がケロン
eiennikachihokore woragakeron
热きこの血潮と胸に刻まれし斗魂
achukikonochisyouto munenikizamaresi doukon
永远に胜ち夸れ、いとしき星よ
eiennikachihokore itoshikihoshiyo
我等がケロン
wareragakeron

全体 とまっちゃだめ
zentai tomacchyadame

ゲロッゲロッゲロッ高らかに 胜利のオタケビを
kerokkerokkero takarakani syourinootakebiwo
ケッケロッケロ～! はりきって 电话に出たらファクシミリ
kekkrokkro harikitte denwanidetara fakusimiri
平成は本日よりケロロ元年であります
heiseiwahonjichuyori kerorogannendearimasu
四角いところはまるくはけ
shigakuitokorowa marukuhake

水かき汗かきべそかき 齿磨きならイチゴの香り
mizukakiasekakibesokaki hamikinara ichigonokaori
ケロンは宇宙一たぶん、驿から5分は实は15分
keronwa ujyuichitabun ekikaragobunwa jichuwajyugobun
それじゃーソルジャーど疲れさん!
sorejyaa syoruzyaa dotsukaresan
ケロッケロッ ケロッ ケロッ ケロッ
kerokkero kero kero kero

由Bandai全力赞助《Keroro军曹》是一部充满爆笑的动画，其中讲述5只打算进攻地球的青蛙星球军人在地球上的故事。由于动画“出生”的关系，在情节中充满了“《机动战士高达》系列”的各种恶搞情节。作为Opening Song的本曲采用了日本正道会馆的最强教练“角田信朗”为演唱者，外加いはたじゅり的童声和恶搞的歌词，为一首类似进行曲的歌曲营造出爆笑的气氛。

动画《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》Ending Song



曲名：トロイメライ

作曲／作词／演唱：ルルティア

ガラスの星 瞬く夜 二人 そっと溶け合った
garasunohoshi matatakuyoru hutari sottotokeatta
生まれたのは 秘かな梦 甘い永远を愿った
umaretanowa hisokanayume amai eienwonegatta
变われないよ まだ 消し去れない
kawaranaiyo mada kesisarenai
一つを思い出せば すべてが苏ってしまう
hitochuwoomoidaseba subetegayomigaettesumau

さよならって言えなかった事 いつか许してね
sayonaratte ienakattakoto itsukayurusitene
同じ梦を生きられないけれど
onajiyumewo ikirarenaikeredo
ずっと 见守ってるから
zutto mimamotterukara

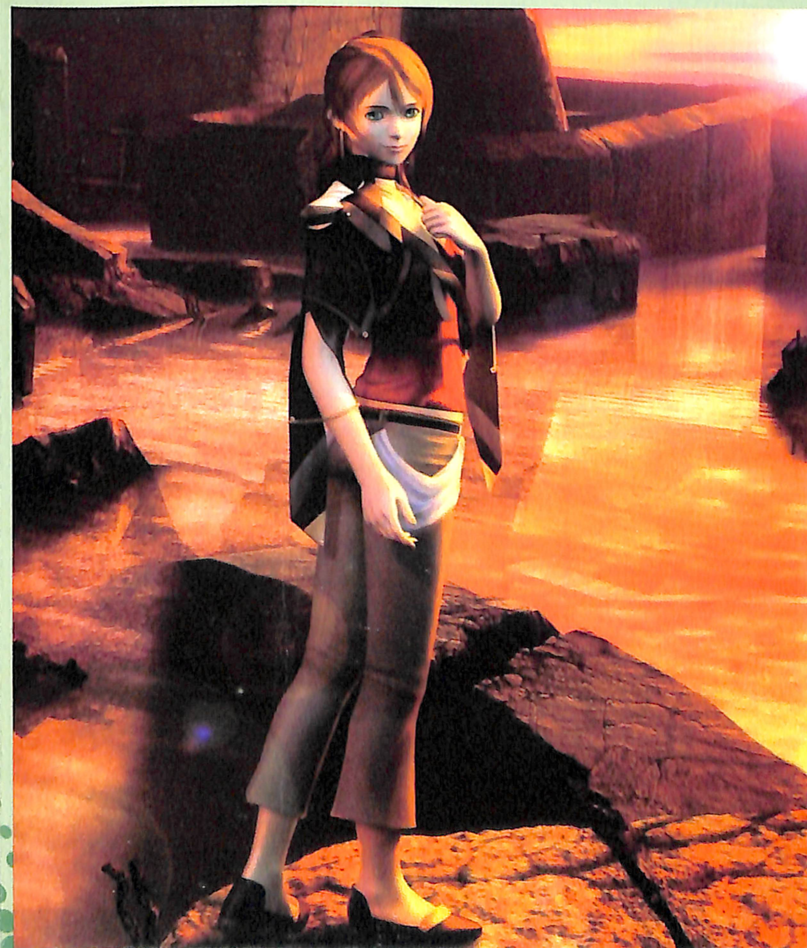
ガラスの雨 窗を叩く 一人眠りにつく夜
garasunoame madowotataku hitorinemurinichukuyoru
あなたの声 その姿を求め 心震える
anatanokoe sonosugatawomotome kokorohueru

ヒリヒリする 胸の痛みさえ
hirihirisuru munenoitamisae
爱しく思えるの あなたが残した伤痕
itosikuomoeruno anataganokoshitakizuato

溢れて流れる泪の川を泳いだら
ahuretenagarerunamidano kawawooyoitara
あなたの岸边にたどりつく
anatanokisibenitadoritsuku
そんな梦で また目が覚める
sonnayumede matamegasameru

さよならって言えなかった事 いつか许してね
sayonaratte ienakattakoto ichukayurusitene
同じ梦を生きたかった
onajiyumewoikitakatta
あなたの侧 歩きたかった
anatanosoba arukitakatta







ISBN 7-88499-068-7
9 787884 990689 >